

Nº 14

REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON CDROM

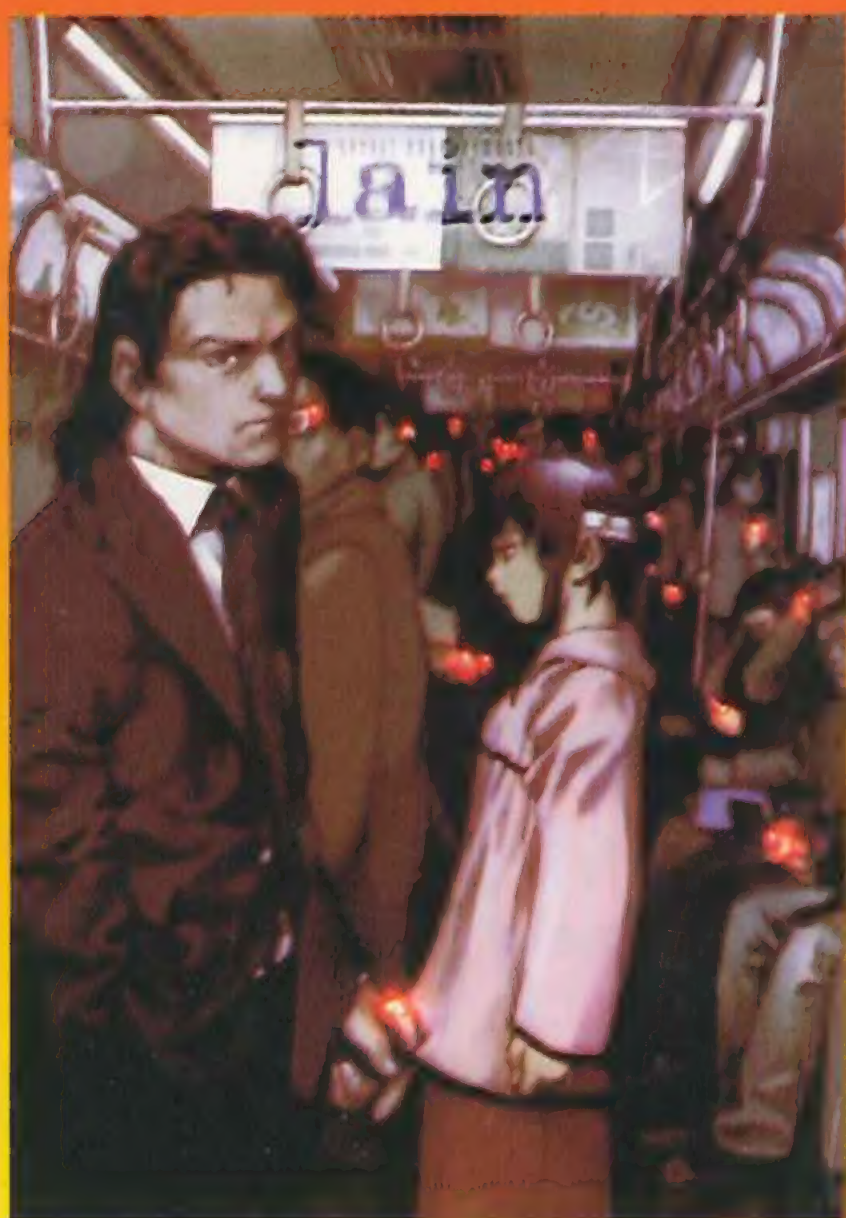
PVP:
795.-ptas.
4,78 €
ARGENTINA \$9,50

DOKAN

DOKAN
Song Book nº1
canta tus canciones
preferidas



LOS OVA'S DE
RUROUNI KENSHIN



SERIAL EXPERIMENTS LAIN,
LA RED DEL FUTURO



WEDDING PEACH,
EN LA LÍNEA DE SAILOR MOON



BLACK JACK

Anunciamos los
ganadores del
exámen de Japonés

medicina y ficción



XVII Salón del
Cómec de Barcelona



cd-manga: mira el contenido al dorso

USA: EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95

MANGA FILMS PRESENTA

EL PRIMER LARGOMETRAJE BASADO EN EL LEGENDARIO MANGA DE OSAMU TEZUKA.

A la venta en video
a partir de Mayo

BLACK JACK

SHOCHIKU PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE TEZUKA Y SHOCHIKU PRODS.

EN ASOCIACIÓN CON AKITA PUBLISHING Y COLUMBIA ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE OSAMU DEZAKI

BASADA EN LOS PERSONAJES CREADOS POR OSAMU TEZUKA SONIDO HIROSHI SAKONJO

DIRECTORES DE FOTOGRAFÍA HIROKATA TAKAHASHI Y HAJIME NOGUCHI DIRECTOR MUSICAL SEIJI SUZUKI

MÚSICA DE EIJI KAWAMURA DIRECTOR ARTÍSTICO JIRO KOHNO PERSONAJES DISEÑADOS POR AKIO SUGINO

GUIONISTAS OSAMU DEZAKI Y ETO MORI CO-PRODUCIDA POR YOSHIHIRO SHIMIZU MINORU KOTOKU YASUO ISHIDA

PRODUCIDA POR SUMIO UDAGAWA MINORU KUBOTA CHIHARU AKIBA PRODUCTORES EJECUTIVOS KAZUYOSHI OKUYAMA TAKAYUKI MATSUTANI

DIRIGIDA POR OSAMU DEZAKI

© TEZUKA PRODUCTION CO.,LTD. / SHOCHIKU CO.,LTD.1996



MANGA CÓMIC es una marca de MANGA FILMS

Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • <http://www.mangafilms.es>



EDITORIAL

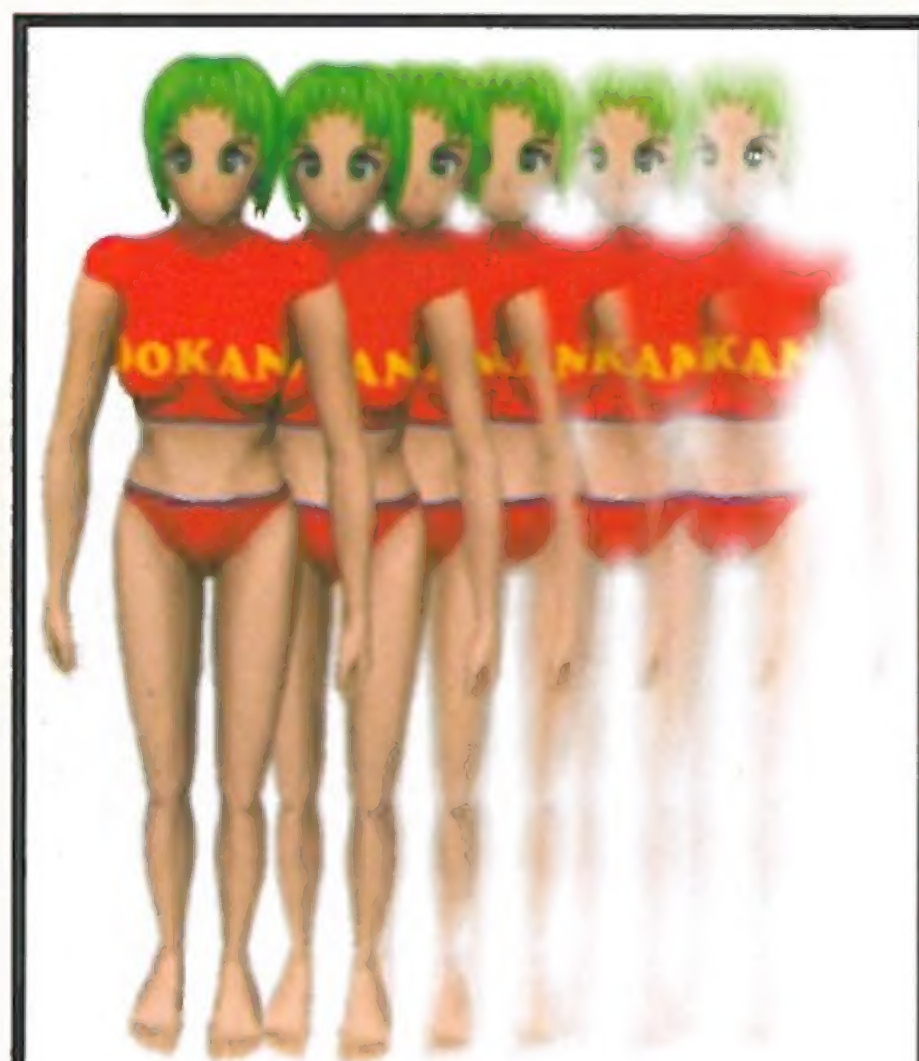
Hemos de aclarar que no nos hemos saltado un mes en la cuenta de los números de la revista; el n° 13 aparece como n° de junio por motivos de distribución, pero a efectos de contenido, se trata del n° de mayo; por ello hay que tener en cuenta el n° que tenéis en portada.

Después de esta pequeña aclaración, os cuento las novedades que encontraréis este mes, como la imagen del correo, menos "cuadrada" y un poco más desenfadada, echadle un vistazo, anda...

El segundo librito es un pequeño compendio de las canciones que más han sonado últimamente con la inclusión de algún tema de anime inédito como Utena; todos los temas están traducidos; si todavía no os los habíais aprendido esta es la mejor ocasión... Presentamos a un nuevo autor para el Dojinshi de Dokan; se trata de J.M. Ken Niimura, un español de ascendencia nipona del que visteis una imagen el pasado mes: el póster de Issun. Esperamos que sus mangas os gusten tanto como a nosotros.

Además, seguimos dando información sobre la serie estrella de Canal Plus que es Rurouni Kenshin; en este número sabréis cuales son sus OVA's.

Por último deciros que damos por fin los ganadores del examen de japonés... los 5 afortunados ya disfrutaron de su premio.



Nombre: Doki Kibara
Edad: 18 años
Medidas: 87-59-88
Altura: 167 cm
Color: rojo
Aficiones: leer Dokan a todas horas, el manga, el anime, y la pasta italiana
Deporte: Natación.
Deseo: La paz.

NEO

Aclaración: en el pasado número, en la breve dedicada al proyecto de Columbia sobre Astroboy nos referimos a la colaboración de la Jim Henson, la productora, no a él mismo, ya que este gran hombre, creador de los famosos personajes de "Barrio Sésamo" murió en el año 1.990.

Esta aclaración la pidió un encarecido admirador de Henson, José Ignacio Hurtado Bosch.

En Portada:
Black Jack
© Tezuka Productions
/ Osamu Tezuka

Continuando con el revival de clásicos, surge de nuevo la figura del oscuro cirujano para quien no existe ningún caso imposible... Hablamos del Doctor Black Jack, cuya película edita Manga Films.



もくじ SUMARIO

| | |
|-----------------|--------|
| Breves | pág. 4 |
| Manga News | pág. 6 |
| Novedades Video | pág. 9 |



Acontecimientos

- Salón del Cómic de Barcelona... .pág. 10

Qué pasa con...

- Black Jack
Nuestro tema de portada. Tratamos de descubrir al mayor "matasanos" de la historia del manga y el anime... .pág. 12



TODO UN CLÁSICO

- Lone Wolf and Cub by Jorge Orte... .pág. 20

Art Book

- All of Black Jack: ilustraciones que quitan el hiyo (rápido, un médico ^ ^)... .pág. 21

Menuda Historia

- Miami Paradise
Esta es una historia de acción, chicas y planos que compiten con los de Katsura... .pág. 22

SHOJO REVIEW

- Wedding Peach
Una historia de amor con varitas, minifaldas, ángeles y demonios... .pág. 23

Cultura

- Libros: The Encyclopedia of Japanese pop culture... .pág. 27
- Curso Japonés... .pág. 28
- Comentario Cultura: Ikebana... .pág. 30

The Japan Times

siguen las crónicas desde Japón, de la mano de Marc Bernabé, nuestro "profe" de japonés... .pág. 32

Aprende a dibujar con Dokan

- Presentamos a un nuevo autor, J.M. Ken Niimura y además contamos con la segunda lección del Studio Kōsen... .pág. 34

REPORTAJES:

• El camino del Samurai (II)
Esta vez las espadas y armaduras se trasladan al espacio! conoce a Rai, el samurai... .pág. 16



• Los OVA's de Rurouni Kenshin
Con un radical cambio de diseño os presentamos los dos OVA's de Rurouni más recientes que han aparecido sólo en Japón... .pág. 18

• Lain
Serial Experiments... .pág. 24



DOJINSHI

- Issun, de J.M. Ken Niimura, nuestro nuevo autor... .pág. 36

COMENTARIO PELICULA

Marmalade Boy, el lanzamiento más reciente y más esperado lanzamiento de Arait Multimedia... .pág. 46

CD RELEASE

J-POP... .pág. 48

MAQUETAS

Corta, pega y ajusta los componentes de tu maqueta para que quede perfecta... .pág. 50

Ot@ku.net... .pág. 52

VIDEOJUEGOS

FORUM OPINIÓN

La opinión de Lázaro... .pág. 56
La opinión de... .pág. 57

Tegami... .pág. 59

Dokan Tegami Art Gallery... .pág. 62

Encuesta Manga... .pág. 64

Respuestas Examen Japonés... .pág. 65

Instrucciones del Cd... .pág. 66

Contenido del Cd... .pág. 67

Número 14. JULIO 1.999

DIRECCION: M° José Castro. REDACTOR JEFE: Mary Molina. COLABORACIONES: Bárbara Pesquer, Lázaro Muñoz, TONKAM, EM3 (Miguel Michán), Jorge Orte, Andrés G. Mendoza, Marc Bernabé, Marc Arambudo, Manuel Robles, The Master, Pako, Miko to Mako, Manga Films, Selecta Vision, J. M. Ken Niimura y David Matamala. TRADUCCIONES: Bárbara Pesquer. CONTENIDO CD: José García, Albert Sanz y Mary Molina. DISEÑO Y MAQUETACION: Gabriel Sánchez-Trincado G. REDACCION Y ADMINISTRACIÓN: Ares Informática S.L, Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis. 08970 SANT JOAN DESPÍ (Barcelona). Tel: 93 477 02 50 • Fax: 93 477 22 84. SECRETARIA DE DIRECCION: Yolanda Montón. ADMINISTRACION: Asun Castro, Luisa García y Sonia García. DIRECTORES DE PRODUCCION: José García, Albert Sanz. FOTOMECANICA: Ares Informática, S.L. IMPRESION: Rotographik S.A. DUPLICACION CD's: MPO Ibérica S.A. DISTRIBUCION: COEDIS S.A. DISTRIBUCION EN ARGENTINA: D & S, S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411 Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B-18.215-98

No está permitida la reproducción o manipulación total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas. Queda prohibida asimismo la reproducción parcial o total, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el contenido del CD ROM y de la revista por cualquier medio. Todas las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus autores. Imagen de portada: Black Jack © Tezuka Productions/Osamu Tezuka.

Dokan número 14. E-mail: dokan@aresinf.com. Publicación mensual de Ares Informática S.L.
© ARES Informática S.L. Julio 1999.

NOTICIAS ESPAÑA

GLÉNAT PUBLICA RUROUNI KENSHIN

Esta editorial nos ha confirmado la próxima publicación del manga de Nobuhiro Watsuki, *Rurouni Kenshin* conocido en nuestras pantallas como "El Guerrero Samurai". Es una muy buena noticia que seguramente será muy bien recibida por los fans de la serie. ¿Qué se puede decir acerca de la calidad de esta serie que ya no sabemos? es casi incuestionable y uno de los pocos mangas que conocemos que haya empezado con un grafismo impecable desde el primer capítulo. Originalmente esta serie empezó a serializarse en Japón en la revista Shonen Jump que a tantos autores ha lanzado a la fama. Esperamos que tenga en papel el mismo éxito de que ha disfrutado en TV hasta ahora. Glénat no ha dado fecha para la publicación de este manga, os informaremos a medida que vayamos obteniendo más información sobre este hecho.



Portada tomo francés



SHOJO KAKUMEI UTENA ADOLESCENTE MOKUSHIROKU



Por fin han salido a la luz datos precisos acerca de *Shôjo kakumei Utena-Adolescence Mokushiroku*. Su estética ha cambiado totalmente, en una especie de *remake*, una re-interpretación en la que se abre una línea paralela, un nuevo posible final que a diferencia de la serie, rodeada de misticismo, se le ha querido dar un aire más realista, arrinconando de alguna forma lo fantástico y elementos más característicos de los cuentos de hadas. Sobre su historia, de entrada Kunihiko Ikuhara avisa que algunos aspectos de esta producción traslucen una cierta inmoralidad (¿cierto, o se trata de un recurso de márketing?). En la historia, muy ambigua, se desarrolla una línea paralela fiel al ideal de Utena: "Otro yo me da la fuerza para revolucionar el mundo". En la historia se vinculan principalmente Utena, Anthy y Tôga. La historia central empieza con el reencuentro de Tôga y Utena, que se conocieron ya hace algún tiempo atrás y tuvieron algún tipo de relación. Unos tiempos de los que empiezan a aparecer imágenes de una Utena andrógina, como un estudiante con el pelo muy corto. Además de una posible explicación al origen del poder de Anthy. La película tiene el mismo Staff que la serie: Kunihiko Ikuhara en la dirección, Saitô Chihô... y un diseño de personajes de Shinya Hasegawa, que en este caso ha realizado unos diseños que han variado mucho la esencia de los personajes. Una Anthy radiante de alegría, de Shiori se extraen sus cualidades más péfidas y Jury convertida en el retrato fiel de Mme. Butterfly (Ace wo Nerae - Raqueta de oro).



OUTLAW STAR Y SEIHO TENSHI ANGEL LINKS

Desde el año pasado se realizó la emisión de la serie *Outlaw Star*, que ya posee su propia adaptación al manga, y que se está publicando en la *Ultrajump* de Shueisha. Basada en el mismo universo, se presentó *Seihô Tenshi Angel Links*. El 7 de abril empezó a emitirse y su historia se sitúa en un momento en que se conocen todos los rincones del universo. Li Meifon está integrada en el grupo Amawa desde los catorce años; es una chica de carácter indestructible y de proporciones igualmente imponentes. Ya con algo más de dieciséis años logra incorporarse en el Angel Links, una nave de guerra que realiza un servicio especial en el que subyuga a los bandidos que recorren el universo. A bordo tendrá un contacto directo con su tripulación: Kôsei Hida, Valeria y Dôz un hombre- dragón que está a cargo de la nave.



YAMATO PARA PLAYSTATION

Desde que Yamato apareció por primera vez, han pasado algo más de 23 años y es ahora cuando se presenta de esta serie un juego para Play station: *Uchû Senkan Yamato -harukanaru hoshi iscandal*. Aún influenciado por la era de Gundam, se presenta este juego de simulación de Bandai en el que en contraremos el Yamato, el Black Tiger y a todos los personajes de la serie. Todos y cada uno de ellos tendrán la oportunidad de aparecer en diferentes escenas a lo largo del juego, formando así el transcurso de una historia bien tramada en forma de gráficos por ordenador, escenas como de una película y animaciones de una excelente calidad a semejanza de las últimas producciones de Matsumoto (Queen Emeraldas, Harlock Saga...).

PIET SHOP OF HORRORS

A partir del mes de marzo tuvo lugar el estreno de **Pet Shop of Horrors**, una nueva serie de animación basada en su obra homónima publicada en *Ooyara Shuppan Mitsui Comics*. En principio con la previsión de un total de 26 episodios, su producción fue concebida como si se tratara de una súper producción. Cuenta con primeras figuras como Rin Tarô (realiza la animación del op.), con Hisashi Abe en el magnífico diseño de personajes y la dirección la realiza Toshio Hirata (*Hi no Tori Yamato Hen*). La acción se desarrolla en Los Angeles, más concretamente en los alrededores de Chinatown. Allí un joven de belleza ambigua poco común, conocido como Count D, posee una tienda de animales donde no



hay animal que no pueda comprarse. Comprueba personalmente si los animales que vende son o no felices. Esto se debe a que sus animales son muy distintos: adorables o capaces de matar el cuerpo y el corazón. Si los animales desean vivir como si fueran personas pueden hacerlo así, como el caso de Alice, un conejo que vive como un ser humano. Pero es aquí cuando llegan los matices. Para que se cumplan estas condiciones se han de seguir unas reglas y si no, las consecuencias pueden ser graves. En ese sentido, varios de los clientes de esta particular tienda mueren misteriosamente y Leon junto con Gil, dos policías de Los Angeles, ven cómo todas sus sospechas apuntan a D.

VUELVE LA AD POLICE



Cuando ya son algo más de veinte los episodios que lleva emitidos *Bubblegum Crisis 2040* y como lo hizo en su momento, aparece de nuevo paralelamente a esta serie **AD Police**. En mayo del 90, cuando los OVA's de *Bubblegum Crisis* tenían su plena difusión aparecía producida por Bandai Visual, *ANOTHER STORY OF BUBBLE GUM CRISIS A.D. POLICE*, un compendio de tres OVA's ambientados en un futuro cercano en la ciudad de Neo Tokyo y con los enfrentamientos contra los Boomers. Esta nueva producción, estrenada en abril, está dirigida por Hidehito Ueda además de contar con el animador de *Tatakae! Iczer One* y director de *Virus Buster Serge*. Se puede considerar la serie como una antología en la que se ha realizado una minuciosa renovación gráfica y conceptual donde sólo persiste el protagonista, **Sasaki**, mientras que el resto son personajes nuevos. En este aspecto tenemos el contraste entre Sasaki y Hans Kleif, cuyos caminos se cruzan cuando se convierten en compañeros en A.D. Police. Sasaki, 23 años, nihilista y despreocupado y Hans de 27 años.

NUEVO DOCTOR SLUMP - LA PELICULA -

Durante este año El Dr. Slump ha estrenado una nueva producción. Se trata de *Doctor Slump -Arale no hikuri Bân*, una película para la que el mismo Toriyama ha trabajado en un nuevo diseño de personajes. El argumento, distinto a los de la serie de animación nos introduce en otra aventura de humor absurdo. Una joya denominada *Taiyô no Kakera* (el fragmento del sol) ha sido robada. Y para recuperarla serán la temible Arale y las devoradoras Gatchan quienes, en una alocada cruzada, les harán la vida imposible a los bribones de turno.



TV ESPAÑA

- **DRAGON BALL GT** [C33] L a V
- **MAZINGER Z** [C33] L a V
- **ESCLAFLOWNE** [VD] Buzz L a V: 22,30h. Hasta el J18.
- **EVANGELION** [VD] Buzz L a V: 22,00h.
- **EL GUERRERO SAMURAI (Rurouni Kenshin)**. [C+]. Fines de semana a las 8:40h. de la mañana/ horario abierto (no codificado).
- **MANGA X** [VD] Canal 18: D a J: A partir de las 2,30h. de la madrugada aproximadamente. Títulos por confirmar.
- **MARCO** [A3] L a V: 9:30h aprox.
- **SAILOR MOON** [CANAL SUR 2] L a V
- **SERIES DE ANIMACION**. [VD] Canal Palomitas L a V: 7,30h. a 10,00h. Diversas series de anime japonés sin especificar títulos en la programación suministrada por la propia plataforma. Comenzaron con varias series de "mechas", robots a lo Mazinger Z o Grendizer.
- **VIRTUA FIGHTER**. [VD] Buzz L a V: 22,30h. A partir del V19.
- **COMICS: EL 9º ARTE**. [VD] Hispavisión. Incluye el espacio "Manga!, Manga!".

- **EL PERRO DE FLANDES** [C33] De lunes a viernes a las 9.20 mañana / 15.00 y 19.25 h.



- **LA GUERRERA DEL AMOR (CUTEY HONEY)** Domingos a las 22.30 h.



A3: Antena 3
C+: Canal Plus
VD: Vía Digital
CSD: Canal satélite digital
C33: Canal 33 (autonómico catalán)

Fuente: Antonio Busquets (busquets@ctv.es) y J.A./ Daily Dreamers

PLANETA DE AGOSTINI COMICS

Mangas

➡ **SLAYERS** 4/5 (de 8) *Hajime Kanzaka/ Shoko Yoshinaka
cómic-book 64 páginas * 425 pesetas

➡ **DRAGON BALL**. Serie azul núms. 36/37 (de 58) *Akira Toriyama
48 páginas. * 295 pesetas. (por número)
*quincenal

➡ **DRAGON BALL**. Serie amarilla núms. 114, 115, 116, 117 (de 153)
*Akira Toriyama
32 páginas. * 195 pesetas. (por número)
*semanal

➡ **RANMA**, 7ª parte núm. 14 (de 14)
*Rumiko Takahashi
48 páginas. * 395 pesetas.
Esta editorial deja aparcada esta serie que ha marcado toda una época, pero que necesitaría un nuevo impulso por parte de sus lectores para que continuara. Y es que son muchísimos volúmenes...

➡ **3x3 OJOS** 4ª parte núm. 8 (de 14)
*Yuzo Takada
40 páginas. * 325 pesetas.

➡ **Ryu Knight** núm. 3 (de 8) *Takehiko Ito
* 425 pesetas.

Biblioteca Manga

❑ **I's** nº2 (de 11) *Masakazu Katsura
80~96 páginas * 595 pesetas.

❑ **DOCTOR SLUMP** núm. 26 *Akira Toriyama
88 páginas * 595 pesetas.

❑ **OUTLANDERS** núm. 10 (de 14) *Johji Manabe
96 páginas. * 595 pesetas.

❑ **STEAM DETECTIVES** *Kia Asamiya
96 páginas. * 595 pesetas.
8 números publicados.

❑ **OZN** nº8 (de 8) *Shiroh Ohno
96 páginas * 595 pesetas.
Vamos a dejar el "también" porque si no, nos vais a pegar. En fin, una serie menos.

❑ **STAR WARS** núm. 9 (de 12) *George Lucas/ Hisao Tamaki
96 páginas. * 595 pesetas.

❑ **LEVEL-E** núm. 7 (de 7) *Yoshihiro Togashi
96 páginas. * 595 pesetas.
Otra serie que finaliza, pero esta vez porque no hay más materia japonesa. Yoshihiro Togashi, su autor, nos ha hecho pasar muy buenos ratos con Level-E; esperamos ver alguna otra obra suya publicada en nuestro país, como la consabida Yu Yu Hakusho o la más reciente Hunter x Hunter.

❑ **HYPER POLICE** núm. 7 (de 7) *Mee
96 páginas. * 595 pesetas.
También nos dejan nuestra gata y su grupo de compañeros policía preferidos. ¿Quiénes serán sus sustitutos?

Tomos

★ **COWA!** *Akira Toriyama
208 páginas * 1.295 pesetas
Si todavía no lo habéis hecho, descubrid las aventuras del niño-murciélago que protagoniza esta historia de Papá Tori.

★ **DETECTIVE CONAN** *Gosho Aoyama
6 vols. publicados
*continúa en Julio, aunque es posible un pequeño retraso.

★ **MARMALADE BOY** vol. 5
*Wataru Yoshizumi
190 páginas * 1.200 pesetas
El volumen nº5 aparecerá en Julio.

★ **Patlabor**
Al igual que Conan, continúa en Julio.

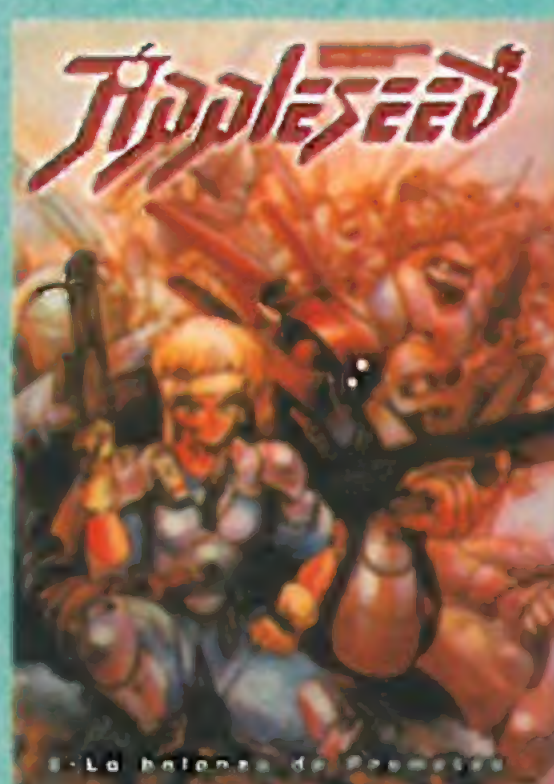
Recopilaciones

➤ **Orion** (vol. único) * 1.395 pesetas

➤ **Ghost in the Shell** (vol. único; b/n y color) * 1.995 pesetas

➤ **Appleseed** (vol.3/4) * 1.200 pesetas

Tres obras de Masamune Shirow imprescindibles en vuestra biblioteca.



20 años

Se confirma La publicación completa de la serie **Doctor Slump**, editándose actualmente en el formato Biblioteca Manga.

AUTORES ESPAÑOLES

✓ TEMPLARIOS Nº4

Sigue el manga dibujado por Nacho Fernández con guión de Eduardo Alpuente.
16 páginas, * 150 pesetas.
Edita: Dude

✓ DRAGON FALL TURBO Nº3

Sosón Goku, ahora convertido en un "jefecito" muy particular continúa buscando las dragon balls. Gags y "destornillos" de risa asegurados.
comic-book, 48 páginas, * 350 pesetas.
Edita: Heliópolis

✓ STARHOUNDS: CACERÍA DE BICHOS nº 1 (de 2)

Guión: Nacho Fernández
Dibujos: Nacho Fernández/Eduardo Alpuente
Cómic 48 pgs b/n * 375 pesetas · Mensual
Los dos autores de este cómic vuelven en una serie limitada del tema introducido en el comic-book presentado con el mismo título. Este se considera uno de los mejores trabajos de Nacho Fernández.
Edita: Planeta de Agostini

✓ FANHUNTER ADVENTURES nº 1 (de 3)

Guión: Roque González
Dibujos: Carlos Javier Oliveras/Eduardo Alpuente
Tebeo 32 pgs b/n * 295 pesetas · Mensual
Edita: Planeta de Agostini

✓ EVAN S.D Nº 1 y Nº2

Guión: Jesús Mazcuñán
Dibujo: Javier Bolado
Cómic-book 28 páginas, B/N cubierta color, * 295 pesetas.
Edita: Berserker
Parodias de Evangelion.

REVISTAS

➡ KAME Nº34

Revista en B/N y color.
* 395 pesetas.
Edita: Inu Ediciones

➡ NEKO Nº51

Revista en B/N y color.
* 390 pesetas.
Edita: Seis Asociación

➡ LOS LIBROS DE NEKO AKIRA TORIYAMA-2

Edita: Seis Asociación
* 875 pesetas.

➡ VOLUMEN UNO. GUÍA MENSUAL DEL CÓMIC.

Nueva revista sobre cómic; genérica.
Noticias España, USA, Europa y Japón.
Combinan B/N y color.
32 páginas.

USAGI YOJIMBO

-Al filo de la vida y de la muerte
*Stan Sakai
200 páginas * 1.295 pesetas

NORMA EDITORIAL

Record of the Lodoss War nº 2/ 3

Autores: Ryo Mizuno/ Masao Matsumoto
Formato: prestigio
Precio: 600.-ptas.
Termina esta colección en espera de los resultados de sus ventas.



Dragon Ball GT, la revista oficial nº 6
Formato: 21 x 29,7 cm. 48 páginas, color
Precio: 450.-ptas.

REEDICIONES

RG VEDA Nº 2 (de 10)
Formato: tomo 192 pgs b/n, colección Manga Gran Volumen nº 3
Autor: Clamp
Precio: 1.500.-pts



NEOGÉNESIS EVANGELION Nº 4 (de 6)
Formato: prestigio 88 págs. b/n
Autor: Yoshiyuki Sadamoto/ Gainax
Precio: 595.-ptas

Darkhair Captured nº 2/ 3 (de 4)

Autor: Ryusuke Mita
Formato: prestigio; nºs 1 y 4 de 88 págs; nºs 2 y 3 de 80 págs.
Precio: 850.-ptas.



Dragon Ball GT, Juego de Rol

Formato: caja de 35 x 25 x 5 cm.
Contenido: dos barajas de 60 cartas; una baraja de la suerte de 40 cartas; tablero de juego; dado de 6 caras; 12 fichas Dragon Ball; 6 peones y manual de instrucciones a color.
Precio: 3.500.-ptas.



Nuevo comunicado de Norma Editorial: contrariamente al anterior, esta nota tiene un carácter mucho más optimista resaltando los buenos resultados que ha obtenido el manga y el art-book de Evangelion, anunciando la posible aparición de más productos de esta serie. También Nadesico y Kamikaze han dado buenos resultados, pero que no se pueden comparar al éxito de Evangelion. Los títulos menos leídos han sido Flag Fighters (snif) y Caliente Nagi II. Un éxito de ventas que casi no haría falta mencionar por evidente es la revista oficial de Dragon Ball GT y todo el material relacionado con esta serie. Por último, es más que probable que tengamos nuevos títulos manga de esta editorial hacia el último tercio del año, ya que actualmente están negociándolas con Japón.

COLECCIÓN BRAINSTORMING

THE SANDMAN: EL LIBRO DE LOS SUEÑOS

Colección Brainstorming nº1
Formato: rústica. 320 págs. b/n
Varios autores.
Precio: 1.990.-ptas.



BUENOS PRESAGIOS

Colección Brainstorming nº2
Formato: rústica. 320 págs. b/n
Autores: Neil Gaiman y Terry Pratchett.
Precio: 1.990.-ptas.

Próximos títulos:
-Humo y espejos
-Neverwhere



Neil Gaiman y Yoshitaka Amano

Aunque no se trate de libros de manga, sí relacionaremos pronto a este autor junto al nombre de Yoshitaka Amano, ya que el célebre ilustrador japonés formará equipo con Gaiman para elaborar un libro ilustrado. Si todavía no conocéis a Neil Gaiman, los títulos que os reseñamos son un buen modo de empezar.

GLÉNAT ESPAÑA

Naoko Takeuchi art-book nº1

Formato: libro tapa dura y dobles cubiertas. / formato japonés.
Autora: Naoko Takeuchi
Precio: 2.995.-ptas.

Sailor Moon

Formato: vol. japonés
Autora: Naoko Takeuchi
Precio: 995 pesetas.

Noritaka nº5

Formato: vol. japonés
Autor: Maruta Hamori
Precio: 995 pesetas.

**Todavía sin fecha determinada, esta editorial ha anunciado el que será su próximo lanzamiento estrella: RUROUNI KENSHIN.*



Inu Yasha vol. 9



La joya Shikon sigue causando problemas y ya volvemos a tener a Inu Yasha perdiendo la mitad de sus poderes y adoptando de nuevo esa forma medio humana con la que le vemos con el pelo negro.



Autora: Rumiko Takahashi
Edita: Shogakukan/
Shonen Sunday Comics
Precio: 410 yenes

Rurouni Kenshin vol 25



Después del susto que nos llevamos en el volumen anterior (casi nos matan a Kaoru, sniff! sé de más de uno a quién se le cayó la lagrimilla...). Bien, entra en escena un increíble hombre-metralleta (imposible describirlo de otra forma) de grandes proporciones que anda tras Kenshin. Yahiko será el primero en oponerle resistencia y consigue herirle en el poderoso brazo semi-mecánico. Cuando parece que todo está perdido y que Yahiko ha perdido la vida, reaparece entre los escombros. Ha salvado la vida a un niño con su arriesgada intervención. Las apariciones de Kenshin no son pródigas en este volumen, le vemos abatido y con su katana encadenada, creyendo todavía que Kaoru ha muerto y recuerda su infancia, a Tomoe, a sus primeros adversarios... en un breve repaso a los acontecimientos.

Autor: Nobuhiro Watsuki
Edita: Shueisha
Precio: 410 yenes

I's vol. 9



Cobra mucho protagonismo el personaje de Izumi, que ahora se convierte en el tercer puntal del triángulo amoroso. Aparece el ex-novio de ésta y le declara a Ichitaka que no tiene ninguna intención de perderla. Pero Izumi no parece sentir lo mismo y no deja de abalanzarse sobre Ichitaka. Podemos resaltar el episodio en que Izumi es sorprendida por la lluvia y se refugia en casa de Seto. Allí, entre la desbordante imaginación de este y la gran desfachatez de la otra, uno pierde la noción de qué es realidad o fantasía. Por fin, en el último tercio del volumen, parece que algo va a ocurrir entre Iori e Ichitaka...

Autor: Masakazu Katsura
Edita: Shueisha/Jump Comics
Precio: 410 yenes

Mintna Bokura vol. 3



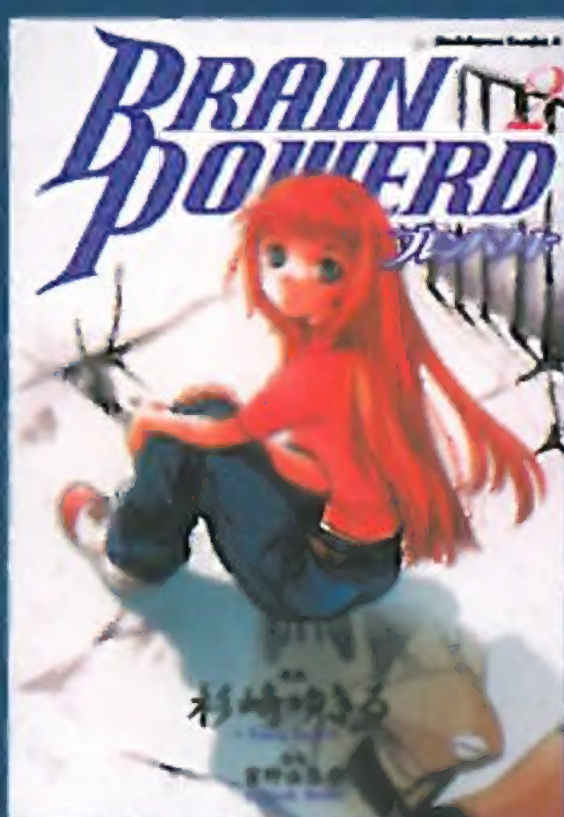
Se trata de una historia de amor con detalles sarcásticos y un humor muy sano. Los personajes, sus caras, su estilo... pero un poco más añejados, todo nos hace recordar a la obra magna de esta autora: Marmalade Boy. La protagonista es una "Miki" con el pelo muy largo y el chico en cuestión es como un "Yuu" después del centrifugado (quiero decir que es como si hubiera encogido). A pesar de esto es muy entretenida y fácil de seguir. Muy recomendable para los incondicionales de la autora y en especial de Marmalade Boy.



Autora: Wataru Yoshizumi
Edita: Shueisha
Precio: 410 yenes

Brain Powerd vol. 2

Nada más y nada menos que la versión en papel de la exitosa serie de televisión que contó con diseños mecánicos de Mamoru Nagano (acordaos que este autor consideró la presente obra de una complicación superior a su gran saga Five Star Stories). Después de las impresionantes ilustraciones a color asistimos a los 6 capítulos de que consta este volumen titulados "Revival". Sugisaki recrea a los personajes y diseños aparecidos en TV con maestría con una línea suelta y precisa y unas páginas no recargadas de recursos gráficos "de relleno". Sorpresa! 3 páginas más en color en el último tercio del volumen.



Manga: Yukiru Sugisaki
Guión: Yoshiyuki Tomino
Edita: Kadokawa/Kadokawa Comics A
Precio: 540 yenes



alados. Yukiru Sugisaki ha mostrado sobradamente su habilidad para contar historias y esta no es una excepción; además su detallado estilo satisface al más exigente en cuestión de calidad...

Autor: Yukiru Sugisaki
Edita: Kadokawa/Asuka Comics
Precio: 400 yenes

D.N. Angel vol. 2

Dentro de lo que podría ser una típica historia de instituto, vemos cómo el autor introduce cuidadosamente el elemento fantástico en forma de espectaculares personajes



Lost Universe vol. 2

Sigue la acción trepidante con ácidas chispas de humor. El volumen se inicia con un conflicto provocado por un gato; este, después de un pequeño trastabilleo con el protagonista vuelve con su legítimo

propietario, un hombre de mediana edad al parecer muy tranquilo, pero que se ha mostrado hábil y rápido... después de un encuentro con un clon de Xellos (Slayers) se producirá un enfrentamiento en el que se revelan unas misteriosas cartas. Justifican el precio las 4 páginas en color del principio.

Manga: Shoko Yoshinaka
Guión: Hajime Kanzaka
Edita: Kadokawa/
Kadokawa Comics Dragon Jr.
Precio: 560 yenes



Berni Gil

Formato: A4 b/n 32 páginas.

Precio: 150.-ptas.

Curioso fanzine que contiene una entrevista con Cels Piñol, con dibujo incluido del autor, un dibujo dedicado de Nacho Fernández y muchos gags de sus autores.

Continuación del Listado de Tiendas del número anterior

LA CORUÑA

- **DOLORES LÓPEZ TOJO/Librería**
Rua de Villar, 49
15705 SANTIAGO DE COMPOSTELA
- **Librería MARIÑO**
Avd. Do Malecón Riveira, 7 - 15960 LA CORUÑA

GIRONA

- **COMICS 22**
Calle Horte, 22 - 17001 GIRONA
- **NORMA COMICS**
Calle Lasalle, 16-18 - Galeries Girona Boulevard
17002 GIRONA

GRANADA

- **FLASH JOVEN**
Calle San Antón, 48 - 18005 GRANADA
- **DUNE COMICS**
Cristo de Medinaceli, 7 - 18002 GRANADA
- **Librería PAPIRO**
Calle Fundición, 9 - 18600 MOTRIL
- **Librería FLASH**
Plaza Trinidad, 1 - 18001 GRANADA

GUIPÚZCOA

- **ARMAGEDDON COMICS**
Plaza Estudios, 9 Bajos - 30011 SAN SEBASTIÁN

- **TXURI-URDIN**
Plaza Armerías, 4 Travesera
30011 SAN SEBASTIÁN
- **SALCEDO**
Calle Serepio Múgica, 9 - 30300 IRÚN
- **PINEDA**
Calle Gorriti, 1 - 30400 TOLOSA
- **Librería AMAYA**
Avda. Navarra, 16 - 30110 PASAGES
- **TINTA COMICS**
Calle Javier Esteban Indart, 2 - 30300 IRÚN

HUELVA

- **QUIOSCO VISI**
Avda. Fuerzas Armadas, Bloq 16 - 21007 HUELVA

JAÉN

- **DOSSIER**
Calle Navas de Tolosa, 30 - 23001 JAÉN
- **ATÍPICOS**
Calle Baeza, 1 - 23008 JAÉN

LEÓN

- **QUIOSCO CAMPOS**
Calle Capitán Cortés, 7 Bajos - 24001 LEÓN

LOGROÑO

- **Librería QUEVEDO**
Avd. Portugal, 1 - 26001 LOGROÑO

MADRID

- **CAPITAL COMICS**
Calle Cruz, 37 - 28012 MADRID
- **Librería MIRAGUANO**
Calle Hermosilla, 104 - MADRID
- **ALFIL JUEGOS**
Calle Fundadores, 9 - 28028 MADRID
- **NORMA COMICS**
Calle Gaztambide, 50 - 28015 MADRID
- **CRISIS COMICS**
Calle La Luna, 26 - 28004 MADRID
- **FACTORÍA CRISIS**
Calle La Luna, 26 - 28004 MADRID
- **ATLÁNTICA**
Calle Pº Soledad Torres Acosta, 2 - 28004 MADRID
- **Librería ELEKTRA**
Calle Pez, 36 - 28004 MADRID
- **MADRID COMICS**
Calle Silva, 17 - 28004 MADRID
- **METRÓPOLIS**
Calle La Luna, 24 - 28004 MADRID
- **EL AVENTURERO**
Calle Toledo, 15 - 28005 MADRID
- **GENERACIÓN X**
Calle Galileo, 30 - 28015 MADRID
- **GENERACIÓN X**
Calle General Pardiñas, 31 - MADRID
- **DISTRIMAGEN**
Calle Rosa de Silva, 30 - 28030 MADRID
- **ARTE-9**
Telf: 91.559.73.48
- **COMICS EXPRES**
Calle Marcelino Castillo, 30 - 28047 MADRID
- **EL KIOSKO**
Calle Libreros, 42 - 28801 ALCALÁ DE HENARES
- **ALL STARS**
Plaza de España, Nº12 Local B-7 - 28911 LEGANÉS
- **TIEMPO DE OCIO**
Calle Empeinado, 2 - 28937 MÓSTOLES
- **GOTHAM COMICS**
Calle Olímp. F. Fnz. Ochoa, Bloq. 1
29923 ALCORCÓN



NOVEDADES VÍDEO



MANGA FILMS



- **Black Jack**
- **Fatal Fury 2 vol.**
- **Catgirl Nuku Nuku 2 vol.**
- **Perfect Blue**
Duración aproximada: 80 min.
No recomendada para menores de 18 años.

- 2ª parte de Dragon Ball GT



Vol.11 (de 21)
Capítulos 31,32 y 33



Vol. 12 (de 21)
Capítulos 34, 35 y 36

SELECTA VISIÓN

- **Grendizer contra Great Mazinger**
- **Grendizer contra Getter Robot**
La duración de cada película es de 40 min.
- **Tekken**
Este OVA ha visto retrasada su fecha de aparición, todavía por determinar.
Duración aproximada: 70 min.
- **Mazinger Z contra Devilman**
Duración aproximada: 50 min.
Para todos los públicos.
- **Mazinger Z contra el General Negro**
Duración aproximada: 50 min.
Para todos los públicos.
- **Vampire Hunter 4 vols.**
Duración aproximada: 50 min.
No recomendada para menores de 13 años.
- **La visión de Escaflowne vol. 8 y 9**
La cinta nº9 contiene 2 episodios.
Duración aproximada: 90 min.
No recomendada para menores de 13 años.



XVII SALÓN DEL CÓMIC DE BARCELONA

A la izquierda una servidora y Sonia García, recibíamos a los asistentes al Salón. A la derecha, nuestros jefes, María José Castro y Albert Rodríguez. Abajo, las chicas del Studio Kôsen y Pablo Antonio Sánchez Nogueiras, realizando dibujos.

Sin duda fue la primavera. Esa estación confusa que nos hace decir "buenas tardes" a las 12 del mediodía o a ofrecer café en lugar de responder a la hora que es por poner algunos ejemplos. Había como una neblina de "tontería" reinante sobretudo el jueves y el viernes que desembocaba en una sensación de tedio total. Pero como cada año, son los que acuden al salón quienes animan el acontecimiento y esta ocasión no ha sido una excepción.

NOVEDADES

Este salón no ha sido pródigo en novedades de manga, pero vamos a hablar un poco de ellas. Planeta de Agostini ha publicado la esperada I's de Masakazu Katsura, los fans de este autor hacía más de un año que esperaban ver este título en nuestras tierras, por ser el último de Katsura, que goza de buena fama en nuestro país. De la misma editorial está Cowal de Akira Toriyama, que nos ha sorprendido a todos con la inclusión de las 16 páginas iniciales en color y con no demasiada repercusión en su precio; esta historia retoma el humor de las primeras historias de este autor. No olvidemos la recopilación que se está llevando a cabo con las obras de Masamune Shirow. En esta ocasión se ha recopilado Orion en un volumen único de 260 páginas.

Por parte de Glénat aparece el tomo nº5 de Raika, pero no las novedades más esperadas de esta editorial: los volúmenes de Sailor Moon y el art-book de esta serie; pero la confirmación de la edición de Rurouni Kenshin hace que esperemos con más ansia todavía sus novedades. Norma no ha tenido ninguna novedad en el salón pero la sorpresa ha venido de Ediciones B, que ha reeditado Akira en su formato de lujo homónimo al japonés; que de momento ha recibido una buena acogida, al igual que el volumen de la recién nacida editorial Hikari, Cyber Weapon Z, con una edición muy cuidada con sus tapas dobles, interior 100% color y papel de primera calidad. En vídeo también pocas novedades. Manga Films ha retrasado Black Jack, pero presentaba

en el salón una reedición de "Mi vecino Totoro" y Selecta Visión ha retrasado Tekken, pero tenemos el volumen nº8 de la Visión de Escaflowne y para los que todavía no lo sepáis, los dos OVA's de Mazinger Z ("contra Devilman" y "contra el general negro"). En el plano multimedia tenemos el primer volumen de la Enciclopedia del anime, un CD que lleva como complemento una guía a color sobre las series más representativas de cada género a tratar. Es una guía variada que cumple su cometido como compendio. Viene en una cartela de cartón y su precio es de 1.495 pesetas. Los responsables de la aparición de este producto son Berserker y Samurai Ediciones. Respecto al material de importación que se podía encontrar resultaba tremendamente caro, sólo unos pocos stands habían podido poner precios razonables para el bolsillo del aficionado.

ACTIVIDADES

A destacar las firmas de autores presentes en el salón como Charles Burns, Sergio Aragonés o Ralph König. También firmaron ejemplares y realizaron dibujos Nacho Fernández, Carlos Javier Olivares... y en nuestro stand también firmaron y dibujaron las chicas del Studio Kôsen y Pablo Antonio Sánchez Nogueiras. Ni qué decir tiene que recibimos a todos los que vinisteis a enseñarnos vuestros dibujos, pedir números atrasados o simplemente a vernos, que para eso estamos. Este año no pudimos hacer pegatinas pero sí teníamos unas camisetas y gorras espléndidas de Dokan y Minami 2000.

Visto el éxito esperamos realizar más merchandising de este tipo. Los que vinisteis también pudisteis conocer a Bárbara Pesquer y Marc Arambudo, dos de nuestros colaboradores, cuyos nombres veis a menudo en las páginas de nuestra revista. También asistieron Jorge Orte, Em3... por supuesto Lázaro Muñoz y los colaboradores de nuestra hermana Minami 2000.

Para finalizar comentaremos que hubo otakus que aparecieron disfrazados, pero muy poquitos y sólo el sábado por la tarde o el domingo. De otros géneros de cómic pudimos ver a uno que iba de "Lobo", a una comparsa que llevaban la cara blanca y la ropa negra y a varios individuos que vestían al estilo gótico.

PREMIOS

Los ganadores de los premios de este año han sido los siguientes:

- 🏆 **Mejor obra extranjera:** "La ciudad de cristal" de Mazzuchelli y Karasik editada por La Cúpula.
- 🏆 **Mejor obra española:** "La expiación" de López de Aguirre y F. Cava.
- 🏆 **Mejor guión:** "La expiación" de F. Cava.
- 🏆 **Autor Revelación:** Sergio Córdoba y Ramón F. Bachs.
- 🏆 **Gran premio del salón:** Víctor Mora.
- 🏆 **Trayectoria de una carrera:** hermanos Quesada.

■ **Texto:** Mary Molina
■ **Fotos:** David Matamala

novedades



ACONTECIMIENTOS



Joan Clos, el alcalde de Barcelona, acompañado de la dirección del Ficomic.



Loquillo también visitó a el Salón y pasó por nuestro Stand.



L. Muñoz junto a Sergio Aragonés.



De izda. a dcha., una de las azafatas de El País, "El Cuervo", David Matamala y yo misma.

Qué pasa con ...

BLACK JACK

Ya os dimos a conocer esta magistral obra de Tezuka en una ocasión, si lo recordáis, en la sección "Todo un clásico". Porque lo es. ¿Por qué volvemos a hablar de Black Jack? Muy sencillo. A raíz de la edición en vídeo de la nueva película sobre el clásico de Tezuka. Parece que en España está emergiendo una nueva tendencia que en Japón hace años que se practica: recuperar los clásicos. En esta ocasión, refrescaremos brevemente lo que comentó Jorge Orte y ampliaremos dicha información, así como esperamos dar información específica sobre la película que edita Manga Films.

Tezuka es "Operado" por el Doctor Black Jack.

INTRODUCCIÓN Y ARGUMENTO GENERAL

Black Jack es la historia de un hombre proscrito que practica la medicina fuera de la ley. Pero es un cirujano excepcional que realiza operaciones que muchas veces tendrían lugar en otro género: la ciencia ficción. Dentro de lo sombrío que pueda parecer su aspecto, Kuro (el que parece ser su nombre real) es un hombre de buen corazón. Buena muestra de ello es la adopción de una niña a quien él reconstruye entera. Bien, le da un cuerpo de niña, porque no tiene otro, pero se trata de una hermana gemela (por decirlo de algún modo) de 18 años de una famosa actriz que se la hizo extirpar por el mismo Black Jack (la gemela vivía en una bolsa junto al vientre de su hermana). Pero el médico, viendo que todos los órganos vitales y miembros de la gemela estaban enteros y que realmente había una poderosa consciencia dentro del cerebro (que incluso parecía tener poderes extrasensoriales), decidió salvarla y la introdujo en un caldo de cultivo para después darle un cuerpo. Pinoko es esa es la niña que aparece por todas partes junto al cirujano y que es más, insiste en que es su mujer. Casos similares pueblan el manga de Tezuka y nos van mostrando las experiencias de Black Jack, así como episodios pasados de su infancia como el porqué de su cara remendada (tratando entonces el tema del racismo)... todos los capítulos tienen una moraleja final y están tratados según el grafismo de la época, que eran exageradas expresiones de la cara y el cuerpo con poco realismo. Pero Tezuka consigue que te metas en la historia y que cada vez tengas ganas de ver cómo continua y qué nuevo caso espeluznante le espera a Black Jack. Hemos de tener en cuenta que Tezuka fue médico y por ello tendremos múltiples referencias al instrumental, los nombres de órganos y demás recónditas partes del cuerpo... es probable que el autor reflejara en el personaje sus más oscuros pensamientos, lanzando también una dura crítica al mundo de la medicina en algunos capítulos. Quizá lo único que se le podría reprochar a semejante genio son los exagerados precios que impone a sus pacientes, y es que en algunas ocasiones se trata de millones de yenes. La razón estriba en cuánto valorarías tu vida si te dan la oportunidad de resucitar. ¿Es Black Jack un hombre avaricioso? ¿En qué invierte las ingentes cantidades que ingresa? son algunos de los misterios que Tezuka va revelando. Pero Black Jack no es ningún dios y tampoco un héroe; algunas veces rinde cuenta de sus propios miedos y también de los motivos que le impulsan a actuar.

EL ANIME

Consta de seis OVA's y de una película que se puso a la venta en 1.997. En la animación se tratan los temas que ya conocemos en el manga empezando por la propia historia de Black Jack. Se nos relata cómo perdió la piel de la mitad de la cara en un accidente y que sólo un amigo de color se ofreció como donante, por eso la mitad de su cara es más oscura. Respecto a la calidad de animación no es un tema que nos preocupe en este caso, ya que como película, y al ser mucho más reciente goza de un buen dibujo y movimiento. Además, tiene un gran dramatismo y nos mantiene pegados a la silla (eso es muy buena señal). La narración se realiza en primera persona (es el propio Black Jack quien cuenta la historia) y se nos presenta en forma de diario (el día, hora y lugar preceden la acción).

■ Mary Molina

Se ha hablado mucho acerca de la última producción basada en Black Jack, producida en 1.997, pero al margen de esta película, Black Jack ha tenido de forma puntual otra producción animada en forma de una serie de OVA's.

Las primeras apariciones en la animación fueron a raíz de diferentes Cross-over con otras series de Tezuka o de animaciones en las que participó. En ellas, se muestra a este personaje con una concepción muy distinta a la que tiene en el manga.

1



La primera de las apariciones fue en el 27 de agosto de 1.978 en Fuji Terebi en la producción *Hyaku Man Nen Chikyû no tabi Vanderbuck* (Vanderbuck, el viaje a la tierra de un millón de años). En ella es el jefe de una banda del espacio, que tiene una gran nave espacial con una máquina del tiempo y que nunca se separa de su objeto más preciado, una poderosa espada.

2



En el 26 de agosto del 79, también en Fuji Terebi aparecía *Kaitei Chôtokkyû Marine Express* (El expreso marino súper rápido Marine). Es el año 2002, BJ salva la vida de un detective privado y este, para recuperar los costes de esa curación le sigue hasta la Marine Express, donde embarca. Pero por un desagradable incidente, un policía saldrá malherido y BJ tendrá que efectuar una operación.

3



15 de marzo de 1.980, *Hi no Tori 2772, Ai no Cosmozone* (El pájaro de fuego, La cosmozona del amor). La historia se inicia en el siglo XXII. BJ dirige a una zona un grupo de pilotos en maniobras. Un lugar en el que se encuentra con un investigador. Éste le pone al corriente de que si se logra la sangre del pájaro de fuego, se puede poseer una gran energía con la que se puede volar a todos los rincones del universo.

4



En el 8 de abril de 1.981, *Tetsuwan Atomu Cap. 27 (Black Jack no Daisakusen)*. Obra impresionante de primera mano de Tezuka en todos los sentidos. Aquí aparece BJ como mercenario. Por medio de una patrulla a través del tiempo termina por coincidir en la misma época que Atomu y de la misma forma también pasa por el siglo XV en Europa en el país de Morabia.

5



En el 23 de agosto de 1.981, aparece en *Bremen 4 -Jigoku no naka no Tenshitachi* (los ángeles en el infierno). BJ es allí un capitán de barco cuya familia murió asesinada.

6



En 1.987, aparece con motivo de la promoción del Film *Brave Fire S.09*. Aquí BJ es un investigador americano cuyo hermano Tôru trabaja en unos experimentos para lograr energía solar con la que mover un robot, el S.09.

Pero si esto supuso una cierta repercusión, lo que supuso un auténtico impulso para Black Jack llegó en 1.993 con la producción de una serie de OVA's dedicados exclusivamente a esta obra de Osamu Tezuka. Cada uno de ellos con una duración aproximada de 49 mn. Tan formidable como el manga en sí, se produjo con la animación de Kyoko Ishida (*Kidô Senshi Gundam*, *Mahô Kishi Rayearth...*), la dirección de Osamu Dezaki y un muy destacable diseño de personajes y dirección de la animación de Shoo Sugino (ambos han colaborado en obras como *Onísama e*, *Ace wo Nerael2*, *Berusaikyû no Bara...*). Los tres primeros OVA's son del 93 y los dos restantes aparecieron en fechas posteriores. Son: *Karte 1: Ryûsui, Kimaira no Otokô* (la corriente, el hombre de Kimaira), *Karte 2: Sôrei Yûgeki* (La escenificación del cortejo funebre), *Karte 3: Maria tachi no Kunshô* (La medalla de María), *Karte 4 y Karte 5: Sanmerîda no fukurô*. Fuera de tratarse de historias de carácter anecdótico, con una animación excelente, la animación se dirige a valores más sombríos y más propios de la obra en sí. Por ejemplo en el *Karte 3*, BJ es guiado por María, una mujer militar que siempre pretendía mostrar su lado más combativo cuando en realidad es un ser que vive sumido en la tristeza y continuará de esta forma. Es decir se despliega una galería de personajes miserables (también el rival de BJ, Kiriko), personajes destrozados por la tristeza la miseria...

■ Bárbara Pesquer



Karte 2



Karte 1



Karte 4



Karte 3

La Película BLACK JACK

Con la dirección de Osamu Dezaki y la producción de los estudios Tezuka nos llega editada por Manga Films esta película, cuya fecha de salida se ha retrasado un poco; su fecha definitiva es el 16 de Junio.

ARGUMENTO

En esta ocasión, a causa de una serie de récords olímpicos recientes, se plantea la llegada de una nueva raza de hombres superdotados. Pasan dos años desde los Juegos. Los "superhombres" continúan protagonizando programas de televisión y revistas ya que sus capacidades no se centran sólo en el deporte sino que también llegan al arte en cualquiera de sus expresiones y la música. Una chica a la que Black Jack operó hace dos años sufre una inesperada recaída y muere inevitablemente. Tras la autopsia se revela un resultado sobrecogedor: los órganos de la chica (Lisa Secall) muestran una edad física de 90 años, habiendo sufrido un envejecimiento de 75 años en tan sólo dos. Una misteriosa mujer, Jo Carol llama a Black Jack muchas veces proponiéndole una oferta fantástica, pero él siempre se niega a continuar la conversación. Empiezan a aparecer nuevas víctimas entre los "superhombres". Lo que en un principio parecía un milagro se convierte en una maldición. Jo Carol lleva a Black Jack a un centro donde se interna a los "superhombres" enfermos. Hay más de

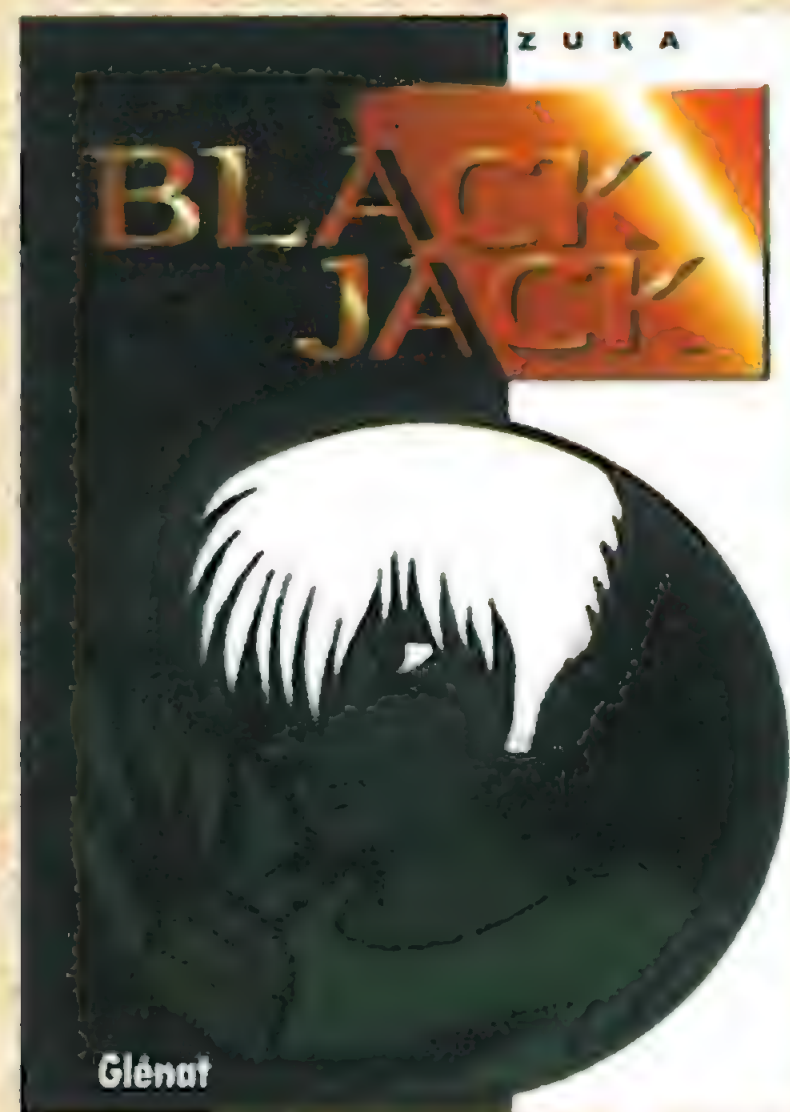
1.000 personas calificadas como sobrehumanas y en el centro ya hay internadas 46. Este problema se mantiene en secreto para no despertar el pánico general pero ¿podrá resolver Black Jack este problema? ¿qué secretos esconden todavía los "superhombres"? ¿es Jo Carol quien parece? Desde estas líneas os invitamos a que lo descubráis por vosotros mismos.

CONCLUSIÓN

Como comentario final diremos que aunque el estilo general de la animación es bastante realista, aparecen los típicos personajes caricaturescos de Tezuka. También la pequeña Pinoko (aquí llamada Kinoko) destaca del resto con sus grandes ojos ovalados. La animación es efectiva y el resultado visual es bueno aunque a veces las expresiones de algunos personajes pueden parecer un poco estáticas. Lo que en otra animación esto podría ser un defecto, en esta ayuda a añadirle lóbreguez al tema y al ambiente general, cargado de suspense.

■ Mary Molina





BLACK JACK, EL CIRUJANO DE LO IMPOSIBLE

Este personaje fue sin duda de los más queridos por Tezuka, buena muestra de ello son los numerosos "crossovers" que ha realizado. Black Jack ha aparecido en Buda, Tetsuwan Atom (Astroboy), Hi no Tori (el ave Fénix) y otras obras mundialmente conocidas. Siempre de improvisto, en una viñeta o dos, aparecía sin que el lector lo esperase.

Black Jack tiene su propia serie de manga y abarca 25 volúmenes recopilatorios (colección Shonen Champion Comics, 1974~1995), a razón de tres volúmenes por año desde el 74 al 77; Osamu Tezuka redujo el ritmo a dos volúmenes en el año 78, pero lo sufragó publicando 5 volúmenes en el 79. Situándonos en el tomo 20, hubo una pausa de un año antes de que apareciese el tomo 21 en 1981, publicándose dos tomos más en el 82, uno en el 84 y, finalmente vería la luz el último volumen en 1995. Inicialmente, se publicaba en el semanario Shonen Champion de la editorial Akita Bunko, pero además de recopilarse en tomos ha tenido varias reediciones en formatos distintos. La reedición en volúmenes de lujo de bolsillo no se hizo esperar, empezó en 1977 y terminaba en 1996 reuniendo 22 volúmenes. Existen dos reediciones más, aunque sus cubiertas no exhiben ilustraciones de Tezuka, sino imágenes muy realistas que le dan el aspecto de tratarse de novelas, ambas reúnen 14 volúmenes,

aunque la primera data de 1987~1988 y la segunda se realizó entre el 20-8-1993 y el 10-10-1996.

Es Glénat Francia quien tomó el relevo, empezando a publicar Black Jack en 1997 y un año más tarde su filial española empieza a publicar los tomos con igual aspecto a los volúmenes franceses. Hay pocas diferencias entre estas dos ediciones; la francesa tiene solapas en las cubiertas pero la rotulación no es manual como en la española.

Lo cierto es que Glénat sigue un ritmo mensual con esta publicación, que espero despierte el interés de los aficionados, ya que se trata de una gran obra. Como el argumento ya lo he expuesto en la introducción, en este apartado sólo reseñaré algunos detalles como la repetición de los modelos femeninos en algunas historias; el aspecto de "la princesa caballero", con el característico pelo corto y puntas se repite en personajes distintos que encarnan diversos matices de la mujer según Tezuka como la piedad, algunas veces la resignación, en otras el orgullo o el arrepentimiento.

El formato de historias cortas que tienen algunos lazos argumentales entre sí hace que la lectura de este manga no sea pesada. Al contrario, es rápida y se relee gustosamente al cabo de una semana o dos y luego en espacios de tiempo mayores. Eso sí es amortizarlo ^^ Entre sus páginas tendréis ocasión de conocer a Black Queen, al súper-ordenador U-18, a irrepetibles asesinos y hasta a un petirrojo inteligente, eso por no contar las ocasiones en que Black Jack se opera a sí mismo envolviéndose en vinilo y mirando lo que hace a través de un espejo.

■ Mary Molina



Edición española de Glénat.

Edición japonesa de Black Jack.

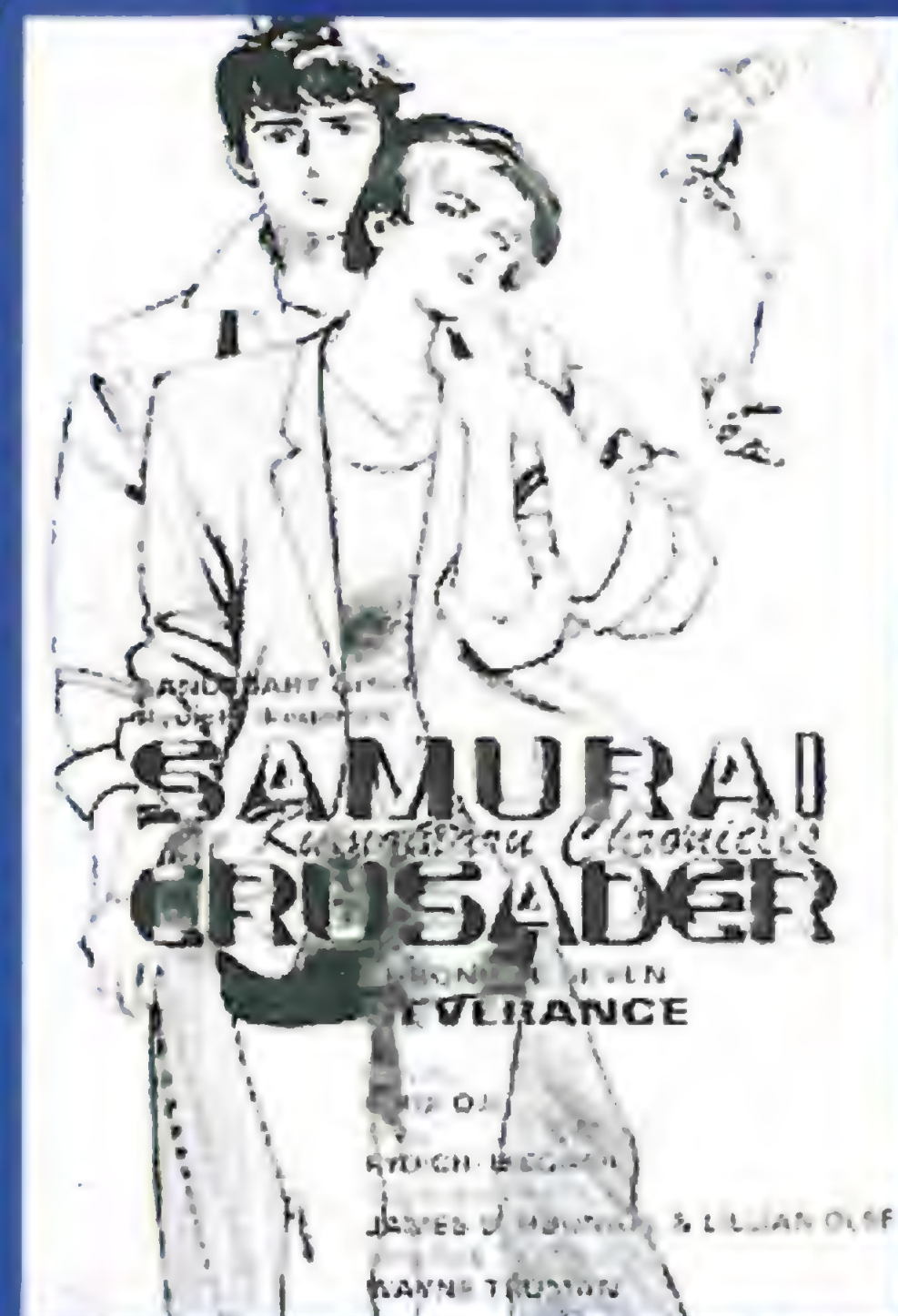


El camino del SAMURAI (II)

SAMURAI CRUSADER

Centrándonos más en el papel, así esta manga con guion de Hiroshi Ogi y dibujo de nuestro viejo conocido Rymichi Ikegami (Mai the Psychic Girl, Sanctuary, Crying Freeman...). Se trata de un manga cuyo acción se sitúa antes de la Segunda Guerra Mundial y tiene como protagonista a Kumomaru, un samurai muy joven que decide viajar para recoger experiencias. Perseguirá al clan Onisam. Cuando Kumomaru llega a Francia se ve envuelto en la protección de la antigua espada

Kumomaru, que según se cuenta además, tiene, además de gran poder. Perseguirá esta espada. Kumomaru conoce a Ernest Hemingway antes que se hiciera famoso como escritor. También se encontrará con Juro, un niño capaz de manejar el brazo para escapar de una trampa. Se suceden espectaculares escenas de lucha y acción y una asociación china se centra en la búsqueda de la famosa espada. Este manga se ha publicado en ELJU mediante Viz. De momento hay tres novelas gráficas en el mercado.



JUBEI CHAN

-THE SECRET LOVELY EYEPATCH-



Protagonizada por los mismos responsables de *Kodomo no Omachi*, alcanzó su estreno en abril una serie en que se mezclan las historias de un carácter más estudiantil con referencias de carácter histórico en tonos humorísticos. Se trata de *Jubei chan - The Secret Lovely Eyepatch*, una serie dirigida por Hiroaki Sakurai, con un diseño de personajes de Minori Marchini desarrollado por Takahiro Yoshimatsu en la animación (*Shin Seiki GP Cyber Formula*). Además cuenta con el apoyo en la producción de Bandai Visual, Madhouse y Victor Entertainment.

Jiyū Nanohara es una estudiante de secundaria que vive con su padre y que tras salir de ciudad conoce a Katsunuke Oda, un extraño espadachín que dice haber sufrido más de trescientos años para encontrarla. La razón la encuentran 400 años atrás. Jubei Gisei,

espadachín legendario, antes de morir le entrega a su discípulo más querido que cumple su destino y que encuentre a aquel que sea adecuado para llevar su parche, que contiene un gran poder. Así para cumplir esta misión amorosa el hombre llendo finalmente con Jiyū. ¿Por qué ve algo especial en ella? La verdad es que no, su elección viene guiada únicamente porque al verla llega a la conclusión que tiene un buen físico y que le hubiera gustado mucho a su maestro y acaba así por entregarle a ella ese parche en forma de corazón. Con él, y una estúpida fórmula se transformará en Jubei Chan, una chica extraordinaria con un dominio considerable de la espada y de carácter amigable que a menudo tendrá la protección del habil Juro Ryūō, compañero de la escuela. El poder de ese parche será un objetivo codiciado.

LOS SAMURAIS EN MANABE

Dentro de las producciones que implican las obras japonesas, encontramos paralelamente los mangas que contienen un marco histórico especial como *Hakkenden* (cuyo manga, de Ōmata Pinki está publicado por Kadokawa en Newtype 1100% comics) o *Anton* una rica obra de Yoshikazu Yasuhiko. Pero junto a estas dos obras podemos situar una muy especial: *Ginga Sengoku Kurayūden Rai* (De forma aproximada:

Rai, la legendaria rivalidad de los poderosos en la guerra del Espacio), de Jōhji Manabe. Las producciones de Manabe son innumerables, entre las que se cuentan obras extraordinarias y rebosantes de humor como *Outlanders* (11 vol. (2 en la ed. de lujo), *Caravan Kidd* (5 vol.) o *Capricorn* entre muchas otras. En nuestro país *Dragon* y *Outlanders* han sido publicadas por Planeta de Agostini.



RAI - SAMURAI EN EL ESPACIO



Fuera de tratarse de desarrollarse siempre en el espacio, se convierte en una de las obras más características de Manabe que reproduce sorprendentemente con sus armaduras, y kimonos. La forma de actuar de los protagonistas tiene una mirada vigorosa hacia lo tradicional y una visión de lo que debía ser Japón en la Edad media. Nos encontramos en una época de enfrentamientos entre los diferentes señores feudales para alcanzar el poder o ampliar sus fronteras.



ARGUMENTO

El final del poderoso Imperio Kōgure, tras la muerte de su Emperador, se ve amenazado por los ejércitos de un nuevo imperio que, tras una rebelión, inicia una guerra que terminará por abarcar a todo el universo. La decadencia del imperio de la estirpe de los Yanagi se había debilitado y a causa de las estúpidas rivalidades entre los señores que promovían esta violencia, amenazan destruir su ya precaria estabilidad. Pronto la pugna se centró en dos ejércitos. El emperador reinante y dominado de las fuerzas del clan militar del norte y por otro lado, apoyado por las tropas de algunos países del sur el líder del país de Gōjō. Tras una potente acción militar, se destruye el dominio del imperio y con Rai, uno de los jóvenes guerreros de los rebeldes, mata al antiguo emperador colocando así el último eslabón que lleva a la derrota definitiva de las tropas del Norte y el Gōjō se convierte en un país dominante en el universo; un nuevo poder que empieza a establecer las prerrogativas de una cierta estabilidad dentro de las fronteras. Se deja con vida a la princesa Shimon, descendiente de la anterior estirpe imperial, que tras la muerte de su padre, pero puede mantenerse de no desestabilizar la situación en busca de una cierta paz en el imperio. Y a pesar de saber que Rai fue quien asesinó a su padre, eso no le evita poder amar a la princesa de este joven. Una inclinación que levantará trifulcas en la corte, en concreto con Reira, la princesa reinante. Soberbia, caprichosa y muy impulsiva, desde que vio a Rai decidió convertirlo en su juguete, algo que Rai no está muy dispuesto a aceptar y más aún cuando empieza a tener el ideal de la princesa

Shimon un momento. Con su rechazo crispado a Reira y pretendiendo escapar, se encuentran cara a cara. Rai, tras una batalla en medio a la que con un gran esfuerzo, Shimon tiene un carácter más débil al de su rival, pero también puede ser muy valiente y se defiende con valentía de sus ataques... terminando más de una vez en una batalla campal con el uso de espadas. Una situación que se complica más cuando Shimon y Rai, en una misión del emperador, se encuentran prometidos. Para salvar al Emperador, en lugar de marcharse en sus propias fronteras, promueve una serie de movimientos militares hacia la ciudad del sur más allá de la frontera del sur y hacia la ciudad de Kōgure en Sakura (país situado al suroeste). Allí pondrá en guardia a las unidades de defensa del sur, que tras una batalla por sus generales, deciden una campaña para proteger su imperio. Los generales en concreto son Masamune Hōkōgure, una mujer militar del país de Chi y Rai, un joven guerrero que busca vengarse a Reira, una de las generales de Gōjō con quien ha de compartir cuentas, extendiendo su odio también a Rai tras un malentendido. Bien sobre tierra o en el universo, los enfrentamientos son constantes y las batallas equiparadas de ambos protagonistas realizan sus batallas más virulentas en el espacio estrellado. En ese sentido Rai no es un personaje sencillo; cada vez gana una

fama más elevada pero su actitud, poco afín a las órdenes de Reira y a las leyes militares, hace de los grandes generales, algo que recibe muchas lecciones de sus superiores. Al mismo tiempo que con el tiempo se va desarrollando un cierto sistema político. Pero lo que parecía llegar a un momento más estable, se ve amenazado por la muerte del Emperador. Y tras la muerte del Emperador es rápidamente reemplazado por Reira, el más temible de los generales. Tras un gobierno despótico, Rai se ve arrastrado por la guerra y el ambiente perturbado de la corte, provocando el desencanto de líderes carismáticos que abandonan sus puestos.

CONCLUSIÓN

Al poco tiempo de publicarse el manga, empezó a realizar un proyecto para su adaptación al anime en una serie de televisión que tuvo su estreno en el 8 de abril de 1994. Con un diseño de personajes de Takashi Takahoko, se mantiene bastante fiel a la obra original y además cuenta con el mismo director que realizó la dirección de Rai y Shimon. En sus episodios no se llega a la misma conclusión de la historia, cada uno el manga aún se sigue publicando en Japón contando ya 18 volúmenes de su edición. De Rai hay tres adaptaciones diferentes. Desde la versión de los volúmenes de Silent Moon, publicada por DC de Media Works y el otro por Comp Comics de Kadokawa (1995) y un tercero, más reciente, publicado también por Media Works (1997).

■ Bárbara Pesquer



LOS OVA S DE

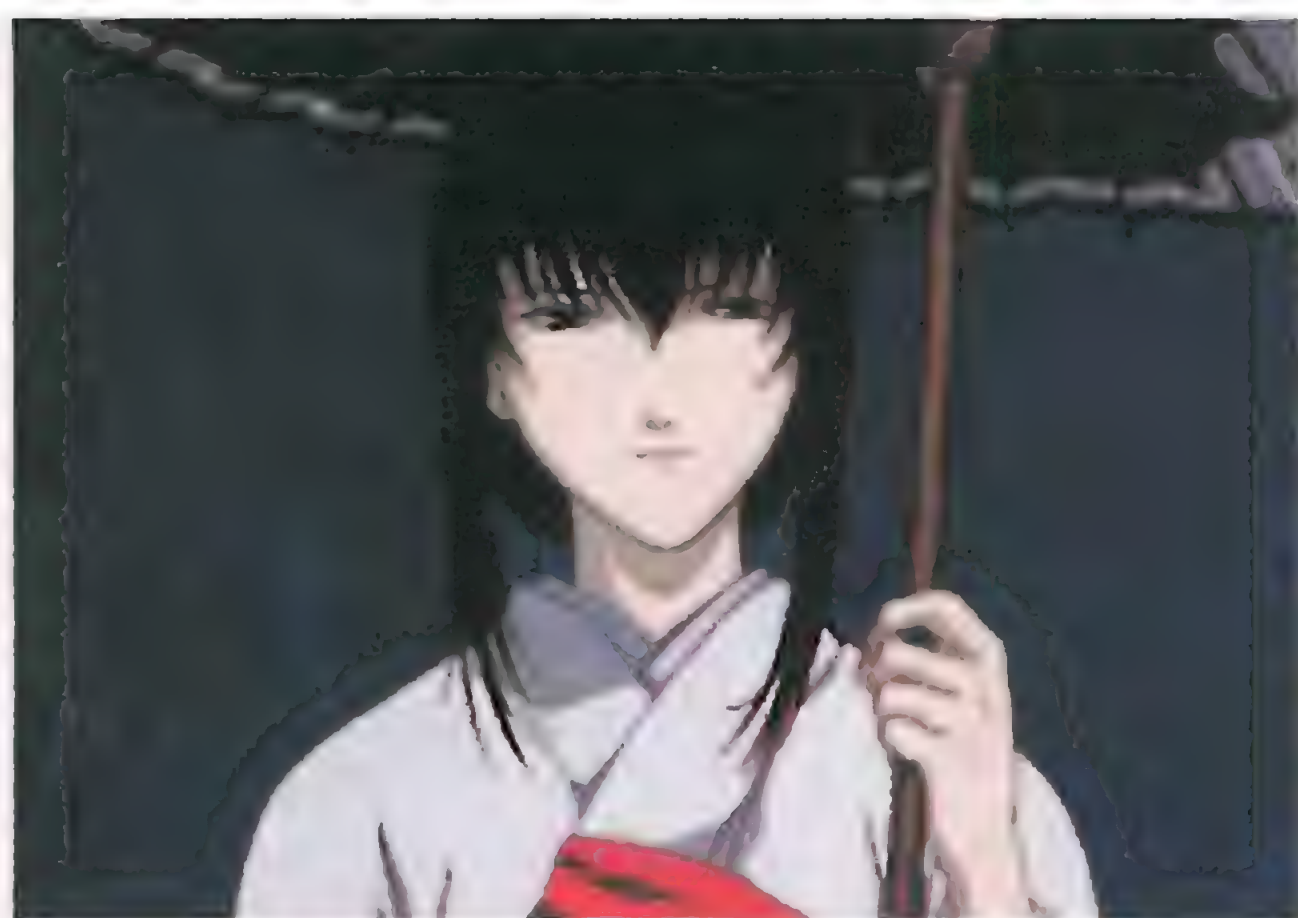
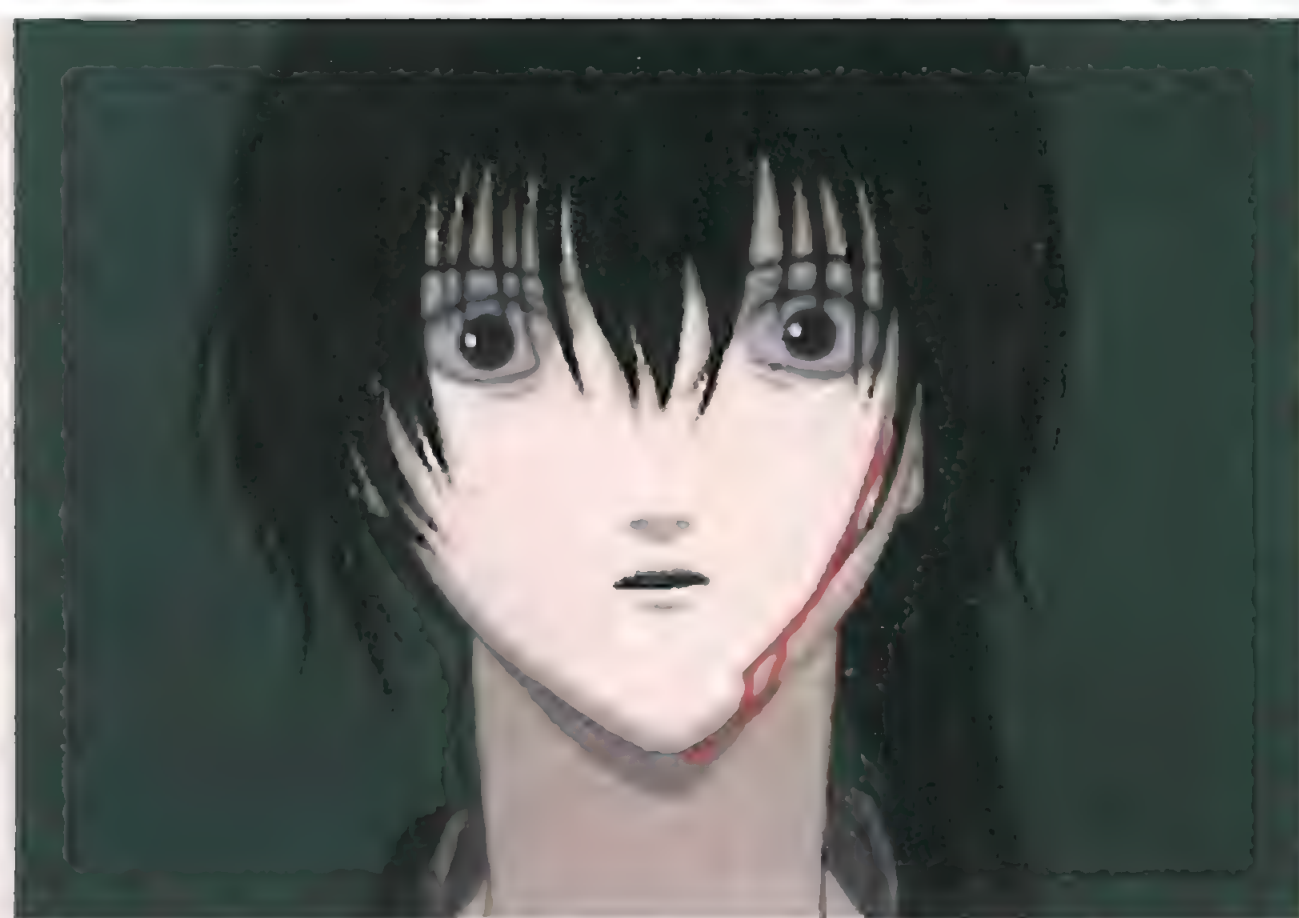
るるるに剣心



K-I-O-K-U • H-E-N

R
u
r
u
n
i
K
e
n
s
h
i
n
E
t
G
u
e
r
r
o
s
a
m
u
r
a
i

Cuando estaba en plena publicación en el Weekly Shōnen Jump, el manga de Rurōni Kenshin, creado por Nobuhiro Watsuki, tuvo su adaptación al anime. Eso sucedió en enero del 96, momento en el que había ya siete volúmenes recopilatorios publicados y que con un *staff* formado por figuras como Ichihiro Furuhashi en la dirección (Taiho Shichauzo, Ranma 1/2-vídeo-) y con el mismo diseñador de personajes de la tercera historia de Memories. Además cuenta con la colaboración de Man Shimada (*Idol Tenshi Yōkoso Yōko*, *Taihō Shichauzo*) en una producción de Sony Pictures Entertainment. Desde entonces durante dos años y nueve meses que se ha ido emitiendo, ha evolucionado con sus temporadas y las épocas de Kyoto, la del Shimabara y su transcurso hasta el capítulo 94 en un final semiconclusivo, ya que paralelamente al anime, el manga ha continuado publicándose y ya alcanza su volumen 25 con un estilo que evoluciona día a día de forma más dinámica.



KIOKU HEN, una introspección del pasado.

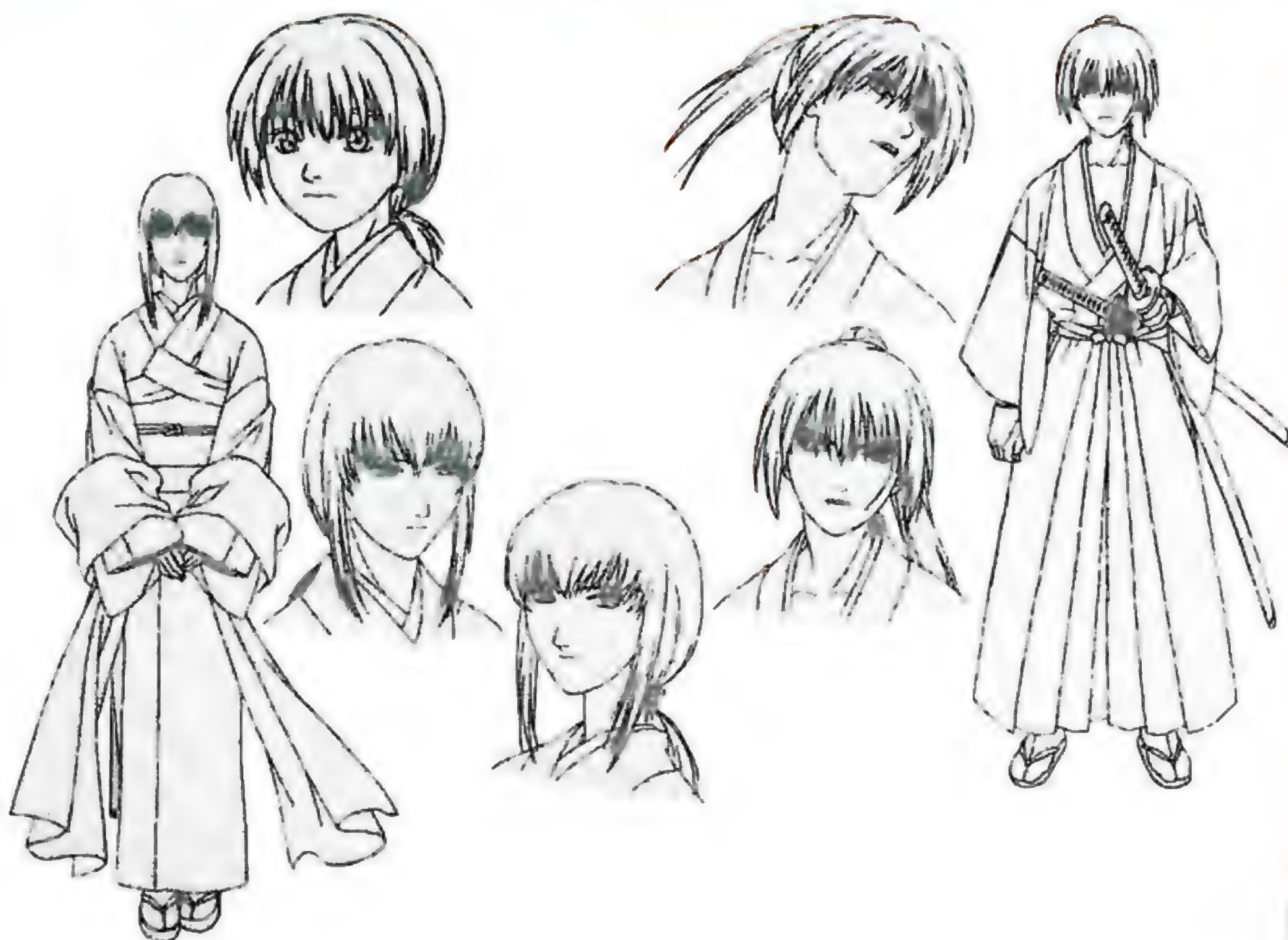
Es aquí donde entramos con su nueva producción, **Rurôni Kenshin - Kioku hen** (compendio de recuerdos) - **Meiji Kenkaku Romantan**. Se prevé que sean un total de cuatro los OVA's que configuren la serie: *Kiru Otoko*, *Mayoi Neko*, *Yoino satoyama* y *Jûji kizu*. El primero de ellos apareció el 20 de febrero y el recorrido de la historia, como reza su título, es un seguimiento por las partes más importantes de su largo recorrido, pero con una renovada mirada retrospectiva en que lo más importante es lo que aun desconocemos del pasado de Kenshin, en la época de su juventud y de las vivencias de él y de aquellos que le rodean. Podemos notar un acusado cambio del que podemos tomar consciencia con su nuevo diseño de personajes (realizados por Fumie Shitsui y Masahide Yanasawa), de un realismo más intenso respecto a la serie de TV. La diferencia no sólo está en su grafismo sino también en la forma de tratar la historia, en la que se profundiza algo más en los personajes. En esta producción, Furuhashi continúa en la dirección, y dirigiendo la animación tenemos a Aki Tsunagi.



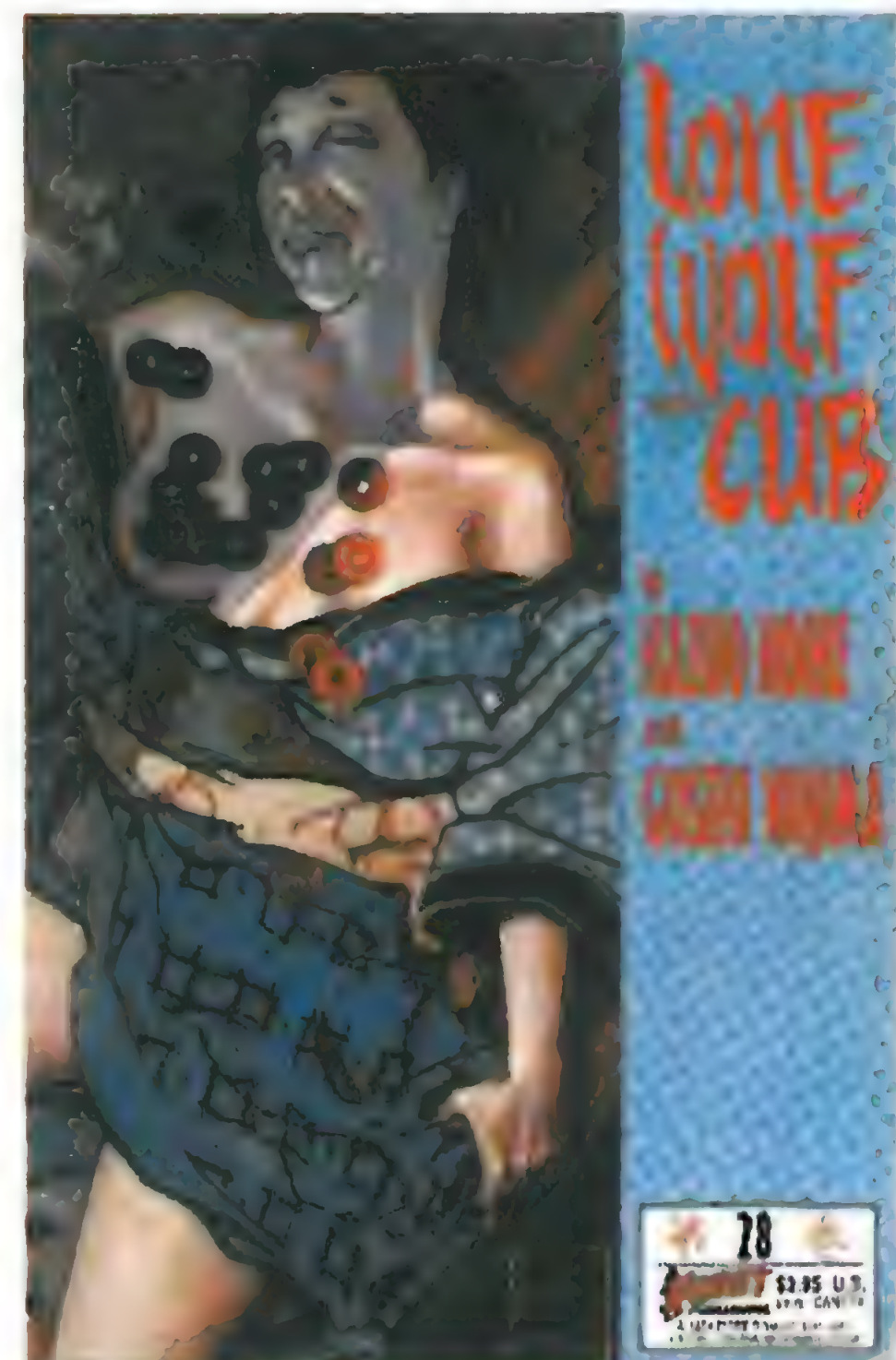
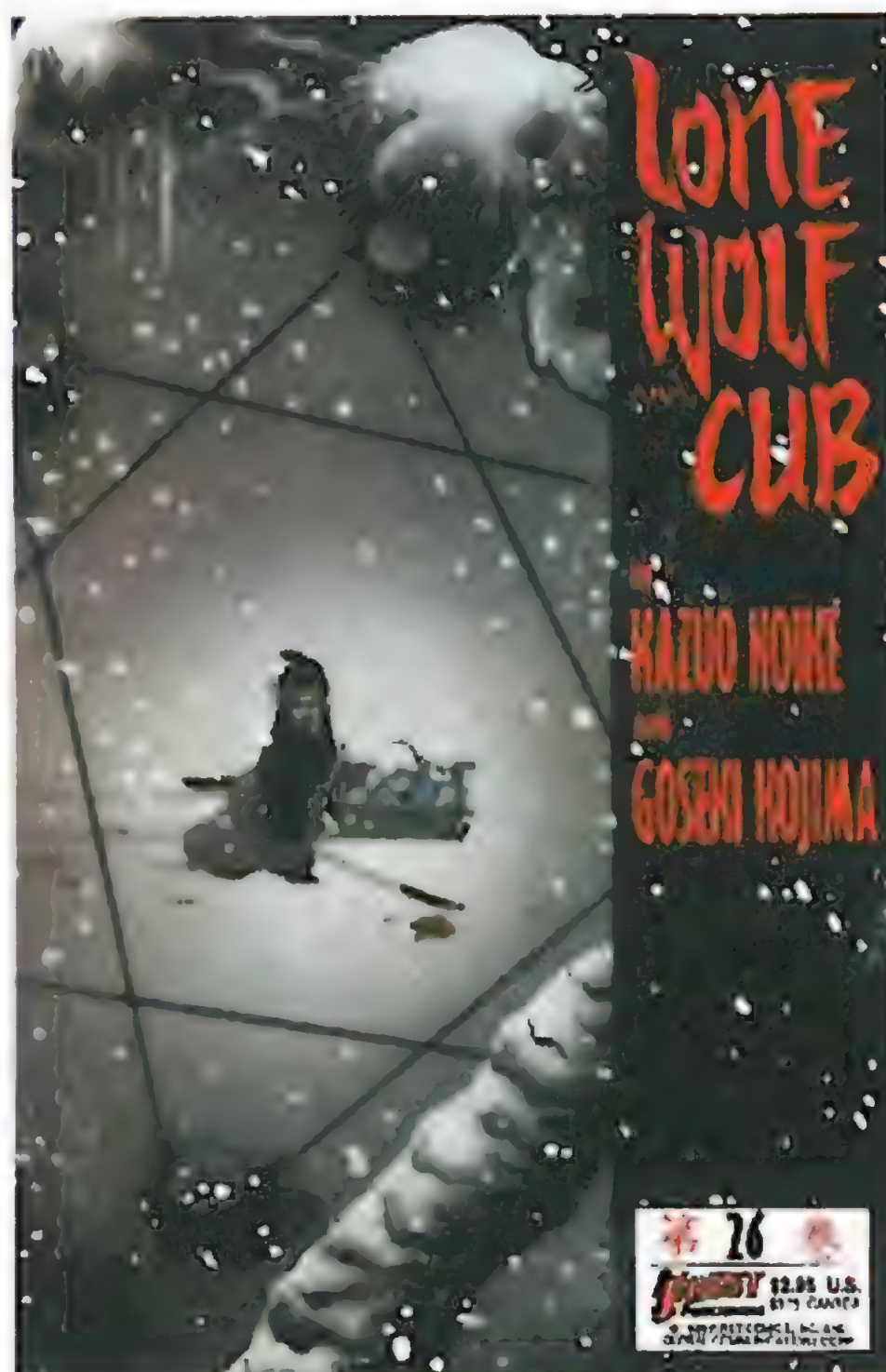
ARGUMENTO

El argumento parte del mismo marco histórico. Durante la era Meiji, en la época de la Restauración en la capital imperial, Kyoto, hubo una oleada por parte de aquellos espadachines que habían quedado sin protectores y para solucionar esta violencia y facilitar el traspaso a la nueva sociedad se recurrió a la reclutación de asesinos para terminar con los rebeldes al nuevo régimen. Uno de estos asesinos era *Hitogiri Battôrai*. En esa época, Kenshin era aun muy joven y en su rostro todavía no está grabada su característica cicatriz en forma de cruz (se nos explica cómo se la hacen). Kenshin creía entonces, a pies juntillas, mirando hacia la instauración de la nueva era. Si algo será significativo para él será el encuentro con Seijûrô Hiko, un hombre de quien aprende la técnica Hiten Mitsurugi y prácticamente todo lo que sabe. **Gorô Hashio**, delegado por el gobierno para restablecer el orden, observa atento al joven Himura e interesado por sus cualidades lo introduce en el grupo de asesinos que han de hacer posible el nuevo régimen. Llevándole así por un camino en el que su fuerza y violencia combinadas con una endiablada habilidad, le valdrán el sobrenombre de Hitogiri. Es entonces cuando se encuentra con **Tomoe Yukishiro**, una misteriosa y bella joven que ronda los 19 años que a partir de entonces estará muy presente en los recuerdos de Himura cuya sombra planea sobre la relación entre Kenshin y Kaoru. Relación que asimismo también se verá plasmada en estos OVA's.

■ Bárbara Pesquer



Lone Wolf & Cub



Lone Wolf & Cub, con Kazuo Koike como guionista y Goseki Kojima dibujando fue un gran éxito tanto en Japón como en Estados Unidos.

La historia trata las andanzas como asesino a sueldo de Itto Ogami, acusado injustamente de planear acabar con el mandato del Shogun (los shogunes eran señores feudales que gobernaban Japón según la voluntad del Emperador), y su hijo Daigoro. Buscan vengar la muerte de su mujer y su familia.

ARGUMENTO

Ogami una vez fue el ejecutor oficial del Shogun, acababa con las vidas de los Daimyos (señores feudales) rebeldes. Su habilidad con la espada era legendaria. El clan Yagyu (del que aún quedan unos pocos representantes), asesinos de élite al servicio del Shogun planeó acabar con Ogami. Mataron a su familia y después se presentaron en su casa con una orden del Shogun que exigía que se hiciera el *seppuku* (el mal denominado *harakiri*).

EL MANGA

En Japón se publicaron 28 volúmenes, un total de unas 8.400 páginas, desde 1.970.

En EEUU se publicó en 1.987 por *First Publishing*. Es una historia de venganza y supervivencia donde se lleva el dramatismo hasta el límite. Los combates llegaban a durar 30 páginas sin un solo diálogo, nada más el ruido de las espadas. Uno de los ejemplos más extremos de la supuestamente típica forma de narrar historias del manga. Y digo supuestamente porque definiendo que el manga es demasiado amplio como para que se pueda hablar de características típicas...

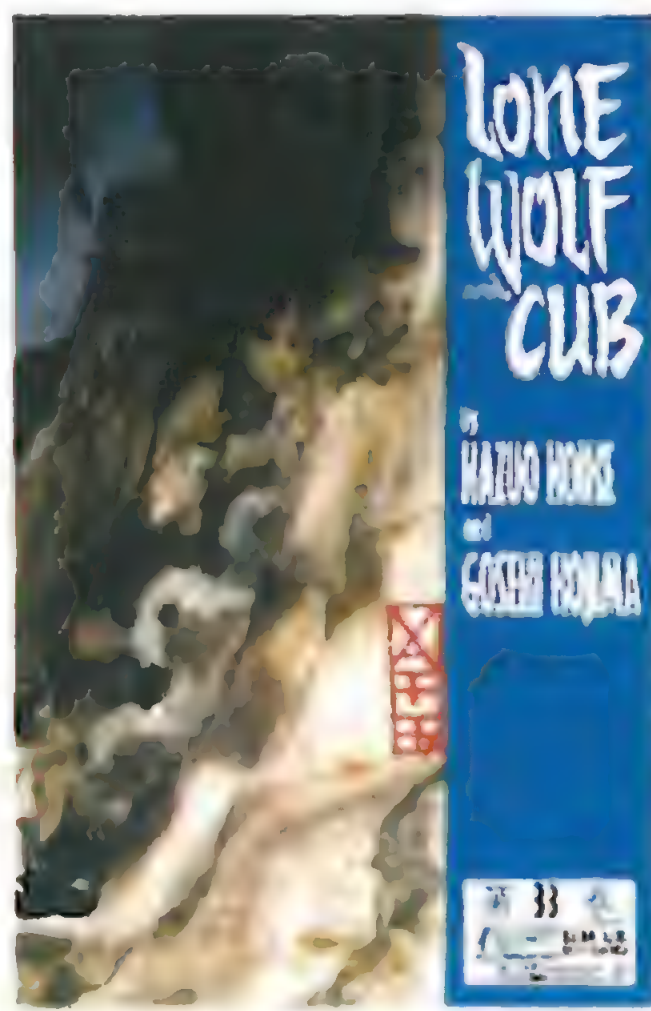
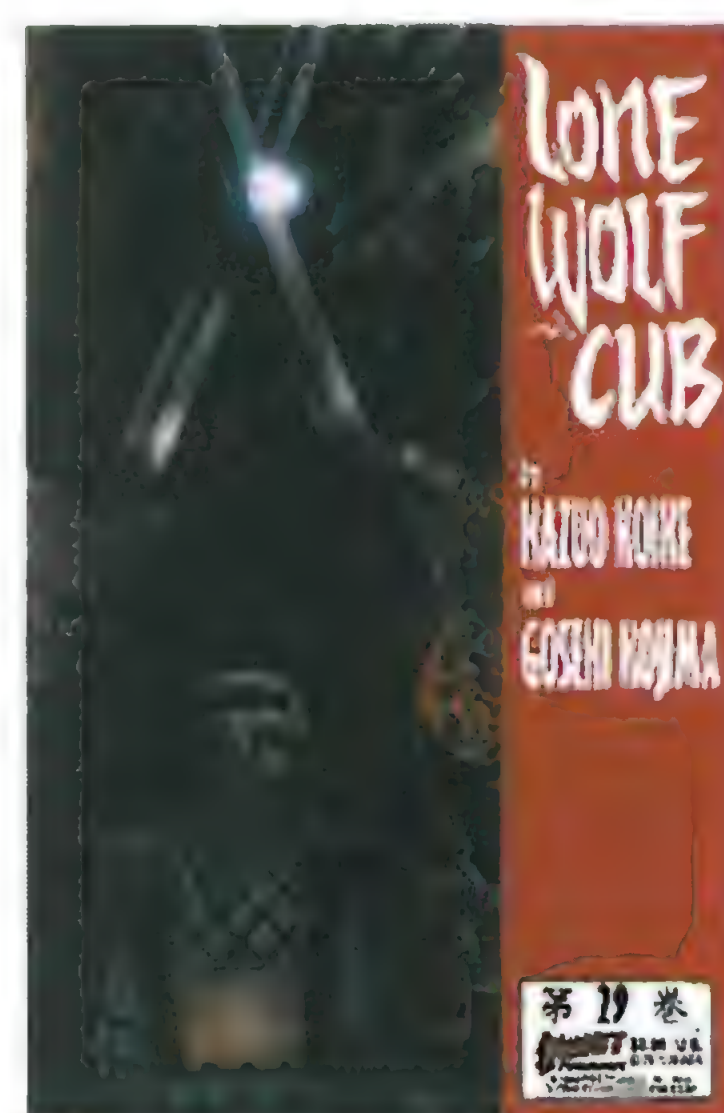
Kojima se dedicó por entero al Jidaimono, en cambio Koike ha trabajado con Ikegami (*Crying Freeman* sin ir más lejos).

Por desgracia conseguir este manga en inglés es poco menos que una odisea... claro, que de vez en cuando uno se encuentra sorpresas en el *Previews*, pero mejor no contar con ello. Da rabia ver cómo grandes historias no son

publicadas en España y en cambio publican algunas que les venden a peso...

■ Jorge Orte

(Agradecimientos a Faye Wong)





Continuando con nuestro tema estrella de este mes, comentamos el art-book más reciente que ha aparecido sobre Black Jack. Se trata del "All of Black Jack by Osamu Tezuka", editado por Akita Bunko (2.300 yenes) y con copyright de Tezuka Productions. Se publica con motivo del 25 aniversario de la serie. Este no es un libro de "bellas ilustraciones para admirar" sino de ilustraciones para pensar. Casi todos conocemos el estilo clásico de Tezuka, pero en esta obra, aunque lo mantiene, lo lleva al detallismo dentro de la simplicidad.

ILUSTRACIONES Y MEDICINA

Como todos los art-books éste está dividido en ilustraciones a color, portadas del manga e ilustraciones en blanco y negro. Hay muchas ilustraciones inéditas para el público europeo puesto que poco conocemos de los numerosos trabajos que Tezuka hizo para esta obra en la que trataba su profesión de un modo fantástico. Las primeras imágenes quizá nos sorprendan, puesto que nos muestran al doctor Black Jack con iconos muy propios de los pósters médicos: caras con músculos, nervios y venas al descubierto, el protagonista empuñando el escalpelo junto a hígados y similares... Dentro de lo curioso están unas tiras cómicas (mudas) de lo que podría ser una mañana cualquiera en la vida del singular doctor. Las imágenes dentro del quirófano son múltiples y variadas y repiten un tema que a Tezuka parecía no cansarle, la anatomía interna. Junto a estas imágenes se nos

adjuntan las portadas de los 25 tankoubons de que consta el manga y que se imprimieron entre 1.974 y 1.981. Los planos medios son abundantes (hay que tener en cuenta los años que duró la serie) y también podremos ver las portadas que se imprimieron para las revistas de la época como Shonen Champion, el semanario donde se publicaba Black Jack por aquel entonces.

Después de unas cuantas imágenes sombrías y escalofriantes y de humor negro encontramos la nota de color y cómica en Pinoko, con varias poses y expresiones, como se diría en japonés "kawaii".

El libro verdaderamente sirve para conocer mucho más al personaje, ya que nos muestra todas sus facetas. Además de ejerciendo como médico le vemos alzando en brazos a Pinoko, con expresiones exageradamente alegres, en bicicleta, junto al propio Osamu Tezuka, de adolescente con su traje de instituto...

Las últimas imágenes en color del libro pertenecen a las versiones animadas de Black Jack que existen (excepto la película); OVA's que se produjeron entre 1.978 y 1.987. También se nos muestran los múltiples productos que se han fabricado de Black Jack; desde las típicas figuras, maquetas y llaveros hasta zapatillas de playa y felicitaciones de San Valentín con Pinoko.

CONCLUSIÓN

Como conclusión podría decir que es muy diferente a lo que haya podido ver, completo y aunque no excesivamente variado es valioso por la cantidad de buenas ilustraciones que contiene del maestro Tezuka, puesto que no está para nada dirigido a su animación (es tan sólo una reseña lo que hay). A quienes guste esta serie el presente libro es de los mejores que podrá encontrar, por no decir el mejor que hay por el momento. Como última nota curiosa, cabe destacar el homenaje que hace el autor en algunas ilustraciones en B/N al personaje del Capitán Harlock, cuya cicatriz le sirve de paralelismo junto al tema del "pirata" porque Black Jack, por así decirlo, es un pirata de la medicina y, al igual que Harlock, se convierte en protagonista de la historia en que se ve envuelto. Ambos huyen y sin embargo ayudan, a la sociedad que les condena y persigue.

■ Mary Molina



MIAMI GUNS



Es FÁCIL QUE UNA HISTORIA GOCE DE UNA CIERTA POPULARIDAD EN EL MOMENTO EN QUE OBTIENE PARA SÍ INGREDIENTES COMO LA EXPLOSIVA MEZCLA DE ATRACTIVAS PROTAGONISTAS, ACCIÓN ENDIABLADA Y PISTOLAS POR MEDIO ADEREZADAS CON ALGO DE EROTISMO. SON CONDICIONES QUE POSEE ESTE MANGA DE LA PRIMERA HASTA LA ÚLTIMA VIÑETA. PERO SI POR ALGO DESTACAMOS ESTA HISTORIA NO ES POR TENER ALGUNAS LICENCIAS ERÓTICAS, SINO POR LO QUE HAY DE CAFRE EN TODO SU TRANSCURSO. DE LO QUE ES MUY RESPONSABLE TANTO SU AUTOR, TAKEAKI MOMOSE COMO LA PROTAGONISTA DE SU HISTORIA.

Publicado en mayo por Kôdansha en su colección Shônen Magazine Comics, *Miami Guns* tiene como protagonista a **Yao Sakurakôji**, una chica irreflexiva que siempre ha hecho todo lo que le ha venido en gana sin preguntarse siquiera las consecuencias. Lleva de cabeza al mayordomo y a los criados de su padre, un hombre muy influyente y sombrío (el clon del comandante Ikari) que posee un impresionante imperio económico. Así Yao desde su infancia fue una chica muy poco común, o para ser más precisos, tiene la obsesión de que ha de ser la primera en todo. Además, su concepto alido de diversión consiste en salir por las noches en su moto y repartir "galletas" a las bandas de motoristas de la autopista (entre otras cosas, la cuestión es divertirse...). Entonces, su vida da un vuelco. En una de estas particulares juergas, un francotirador y terrorista llamado Leon Morimoto, intenta acabar con su vida. Al desconocerse aún el motivo del atentado, es rápidamente llevada a la comisaría y tras una especie de batalla campal, allí se le asigna como guardaespaldas a Rû Amano, una policía del departamento que es la hija del jefe. Una chica que además de tener un escandaloso parecido con Rei Ayanami, es racional, algo fría y muy inteligente. Aunque el primer contacto es menos que amistoso y tampoco le hace gracia la actitud *snoob* de la niñata, su deber está por encima de todo y si es necesario lo cumplirá hasta las últimas consecuencias. Una actitud por la que Yao se siente especialmente deslumbrada y que una vez solucionado el asunto en lugar

de salir por patas la invade la voluntad inamovible de ser mejor que Rû e ingresar en la policía de Miami pase lo que pase. Una mala noticia para el departamento, para la ciudad y sin duda alguna para el comisario, cuyos ataques de ira convierten sus facciones en un cúmulo de venas congestionadas en un fiel retrato de un melón. Y no es para menos, porque si para conseguir entrar en la academia de policía ha de lograr un número determinado de puntos devolviendo monederos, ayudando a viejecitas a cruzar la calle y a proteger a gente que es agredida... no es ese el camino que sigue. Para ella eso es demasiado arduo y largo, y busca cualquier cosa que le sirva para llegar a la Academia y como más enorme sea el problema, más rápido será el acceso. Así que en principio lo que era para capturar a un maníaco que atenta contra autobuses escolares, se convierte en una maratón destructiva con Yao al volante y que termina en un caos en el que quien menos ha hecho es el terrorista. De hecho se trata un ex-chófer de los Sakurakôji cuya vida quedó destrozada, para variar, por culpa de los caprichos de esta criaja. Aún así, con su tremenda facilidad para ir pasada de vueltas (contra más caos hay, ella más se divierte), "parar" un autobús dentro de la comisaría de Miami o tener un gatillo fácil tan peligroso como Ohta (Patlabor); con el contacto progresivo en la academia con ella termina por caerle bien a Rû. Quien desde la desbandada del autobús suelta su lado más salvaje y termina declarándose una adicta al dinero y poseedora de actitudes algo brutales que dejan traslucir la

influencia que tiene Yao sobre ella. Ambas formarán un dúo que desde la academia dará mucho que hablar y que en un combinado peligroso será capaz de convertir a una brigada especial de obsesos pervertidos en armas efectivas de la policía especial o de devolver a la fórmula 1 una leyenda (aunque la forma de hacerlo sea completamente salvaje). Y que una vez se gradúan y con ello conseguir arrancarle al comisario la licencia para matar, los casos que se suceden a continuación se revisten de una cierta seriedad. En los que incluso conocen a un osado inspector de la FBI: Frio eacemaker, que empieza a llevar de cabeza a nuestra protagonista. Pero no os hagáis ilusiones; ni subastas ilegales de jóvenes, ni locos de la carretera y ni tan siquiera mensajes sectarios ocultos enviados por una disc-jockey... evitarán sus desbandadas y que en consecuencia sean conocidas por todo Miami como las *Miami Guns*, la peor leyenda negra de fin de siglo y en especial a Yao como *Yaji* (podéis elegir la acepción que más prefiráis: animal, salvaje, bestia) o *Destroyer*. En síntesis, sólo queda mencionar que con un trazo limpio que en sus formas recuerda al estilo de Meimu y que en ocasiones recuerda al joven Minato Koio. Ya en el segundo de los volúmenes (aparecido en octubre del 98) aparecen pequeños detalles que enriquecen un dibujo que expresa una marcada forma de tratar la historia a semejanza de las de corte erótico y que asimismo nos hace referencias constantes a Evangelion.

■ Bárbara Pesquer

AI TENSHI DENSETSU WEDDING PEACH

SHOJO REVIEW

DESDE HACE UN TIEMPO, NUESTROS AMIGOS DEL SUR PUEDEN VER UNA SERIE QUE PERTENECE AL GÉNERO DE LAS MAGICAL GIRLS EN TODA REGLA, SE TRATA DE WEDDING PEACH (LITERALMENTE "MELOCOTÓN DE BODA"). VARITA MÁGICA, FALDITAS MUY CORTITAS Y TRES CHICAS QUE LA PROTAGONIZAN: MOMOKO, HINAGIKU Y YURI.

ESTA SERIE DATA DEL AÑO 1995 Y REÚNE 51 CAPÍTULOS Y 4 OVA'S A LOS QUE SE LLAMÓ "WEDDING PEACH DX" (DELUXE). WEDDING PEACH TAMBIÉN TIENE SU SERIE DE MANGA.



ARGUMENTO

El inicio puede parecer un poco infantil y con una base poco sólida, ya que nos sitúan en el mundo de los ángeles y demonios como bandos enfrentados, cada uno con una diosa líder. Afrodita para los ángeles y Deville para los demonios (hasta aquí muy poco original). La historia de la reina Deville es de novela rosa: llegó al mundo de los ángeles por curiosidad, ya que no lo conocía; allí se enamoró de un bellissimo ángel llamado Nitamiinu, pero al poco rato apareció la prometida de este, besándole delante de Deville y esta acumuló rabia, odio y muchos celos, deseando radicalmente eliminar todo símbolo de amor dondequiera que fuese. Este fue el motivo de la guerra que ocupa a ángeles y demonios.

Afrodita cuenta con 4 guerreros de excepción: los ángeles Salvia, Celeste, Daisy y Lily que fueron expulsados a la Tierra cuando se enfrentaban al demonio Urugano (que también fue a parar a la Tierra debido a un último ataque de Celeste).

Los 5 seres empiezan una nueva vida en la Tierra sin recordar nada de su pasado, casándose y teniendo hijos. Celeste dará a luz a Momoko, la protagonista de esta serie; pero también Urugano tuvo un hijo, Yousuke. De este modo, los hijos heredan la guerra de sus padres y también viven una dramática historia de amor. Al principio Momoko está obsesionada con el capitán del equipo de fútbol, Yanasaki, pero más adelante acabará confesando lo que siente por Yousuke, y este acabará defendiendo

a las Wedding Peach con su poder del viento, una fuerza demoníaca en su origen que él ha puesto al servicio de los ángeles. ¿Por qué? Cuando la reina Deville llamó de nuevo a Urugano a sus filas, éste se negó, ya que apreciaba su vida en la Tierra; ante la negativa, Deville envió a 4 asesinos que mataron a Urugano y ahora, Yousuke quiere vengarse. Se pueden encontrar muchos paralelismos con Sailor Moon, eso es muy evidente, pero esta serie también aporta datos interesantes. Momoko se traduciría literalmente como "chica melocotón"; su apellido es Hanasaki ("hana" es flor). Salvia, una de las primeras luchadoras se une al trío protagonista más adelante y las cuatro usan símbolos de boda para transformarse, objetos que reciben los nombres de "Algo Viejo" (un anillo), "Algo Azul" (vara), "Algo Prestado" (collar) y "Algo Nuevo" (diadema).

CONCLUSIÓN

Es una animación destinada al entretenimiento, así que no se le puede pedir un gran argumento ni un desarrollo demasiado complejo. Amor y acción, la fórmula en que radicó el éxito de Sailor Moon se repite en Wedding Peach para continuar dando relieve a temas universales como el amor, la guerra y la condescendencia, ya que los ángeles nunca matan a sus enemigos, sino que les transforman en seres benignos.

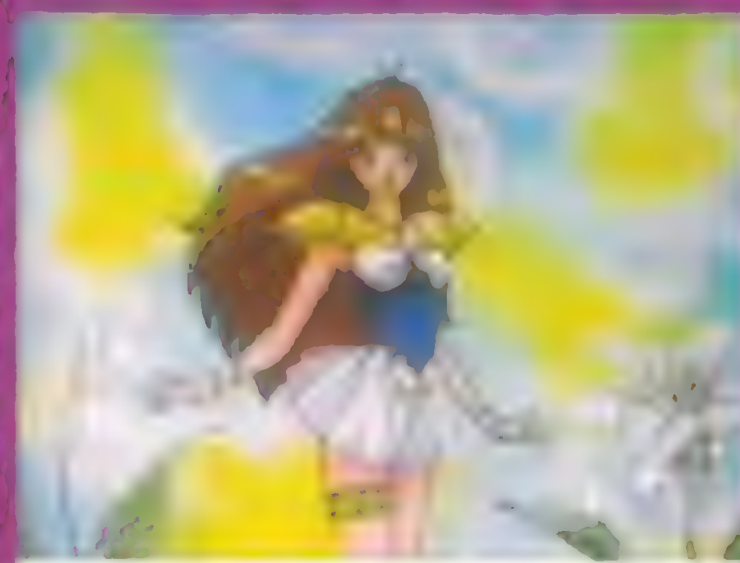
■ Mary Molina



WEDDING PEACH



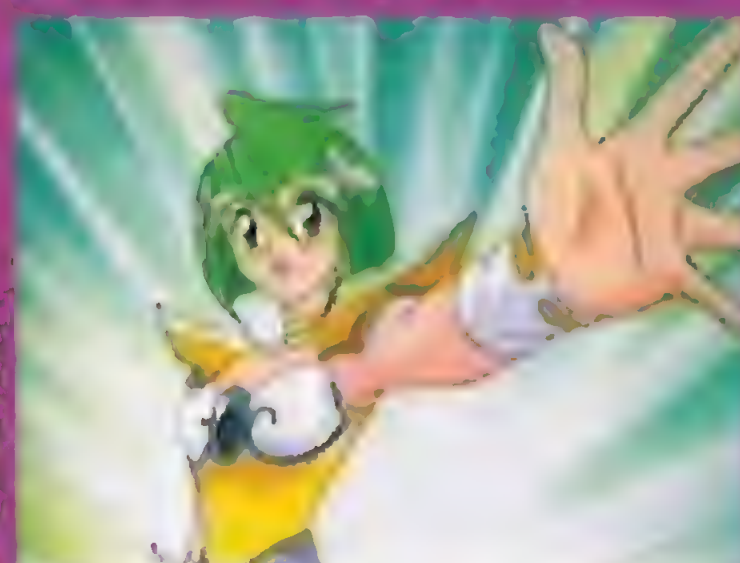
ALGO VIEJO



ANGEL LILY



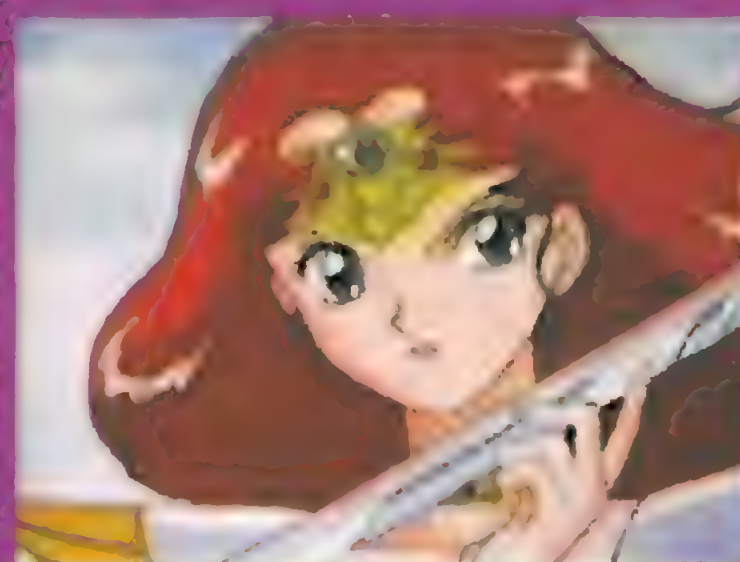
ALGO AZUL



ANGEL DAISY



ALGO PRESTADO



ANGEL SALVIA



ALGO NUEVO



YOUSUKE "EL VIENTO"



ANGEL LIMONE



AFRODITA



ANGEL CELESTE



PLUIE



DEVILLE

"...estén donde estén,
todas las personas
están conectadas."

"Hazme entristecer,
hazme enfurecer...
¿Me harás sentirlo ya?"

LA SERIE

El seis de Junio del año pasado se estrenaba la nueva producción de **Pioneer LDC**. Con tan sólo 13 episodios de unos 25 minutos de duración cada uno y avalada por los nombres de los diseñadores de personajes **Yoshitoshi Abe** y **Takahiro Kishida** (director de animación de *Tenchi-Muyo in Love* y director de arte de *Dragon Half*) y del director de animación/guionista **Chiaki J. Konoka** (guion de *Armitage III*), *Serial Experiments Lain* se presentaba como un anime atípico... experimental, pero igualmente esperado por el público.

Comparada por algunos a *Perfect Blue* (**Satoshi Kon**, 1997), encontramos un *thriller* futurista dirigido por **Ryutaro Nakamura** donde lo que prima es la tensión y el suspense. También se ha dicho que tiene puntos en común con *Evangelion*, y es cierto, *Lain* aborda al igual que el anime de **Gainax** el tema de la realidad interior de cada persona, mediante el constante psicoanálisis de los protagonistas. Pero... ¿de qué va todo esto? Bien... a ver cómo os lo

cuento. *Lain* es una chica de 14 años muy introvertida, y según sus propias compañeras, poco "adulta". Según la voz que escuchamos al principio de cada episodio, "hoy y ahora", llega a clase y encuentra llorando a una chica. El motivo de su llanto es un e-mail que le han enviado -y no sólo a ella- probablemente unos bromistas, haciéndose pasar por Chisa Yomoda, una chica de la clase D que se suicidó la semana pasada. Sus amigas le aconsejan que compruebe el correo cuando llegue a casa, y eso hace; en efecto, *Lain* también ha recibido el mensaje de Chisa. Pero no parece que sea obra de bromistas. En el e-mail, Chisa le dice que aunque ya no conserva su cuerpo, no está muerta y que aunque ahora no lo comprenda, lo comprenderá... al igual que todos los demás. Después de este suceso, *Lain* comienza a interesarse por la *Wired* (algo así como el ciberespacio) y los *Navis* (ordenadores). Hasta el punto de convencer a su padre para que le compre uno nuevo, más potente, al que equipará con el misterioso procesador de psique. A todo

esto hay que sumarle el que en la *Wired*, en un club llamado *Cyberia* encuentre a una chica idéntica a sí misma pero con un carácter totalmente distinto, y la aparente relación entre un nuevo juego en red, la muerte de Chisa y la de varios chicos más.

Como veis, no es moco de pavo, y no sabéis lo difícil que me es resumir en unas pocas líneas los primeros episodios, ya que estos crean un complejo entramado de confusión que no nos es revelado hasta el final. *Lain* emprenderá un difícil camino que le conducirá a sí misma y al lugar que ocupa en la realidad. Acompañadla, el viaje merecerá la pena.

En mi humilde opinión, pienso que esta serie es sin lugar a dudas, el mejor título editado en Japón durante el 98. Por suerte cuenta con bastantes papeletas para que lo podamos ver por estos lares ya que la edición americana es inminente y toda la crítica coincide en que gozará de un éxito similar al que tuvo -o tiene- *Neon Genesis Evangelion*.

Serial Experiments lain

layer:05 Distortion



MÚSICA Y MERCHANDISING VARIADO

La banda sonora juega en Lain un papel muy importante. La calidad de la misma está fuera de toda duda desde el mismo momento en que vemos el fabuloso opening (que hace uso de imágenes reales, CG's y por supuesto, animación tradicional... aunque no sea muy tradicional que digamos) acompañado del tema "Duvel" de BôA. El resto de la banda sonora corre a cargo de Reiichi "Chabo" Nakaido, incluyendo el tema del ending, "Deeply". Sus canciones son principalmente *techno*, pero de una calidad sobresaliente, que ayudan a recrear la atmósfera surrealista de toda la serie. Cinco en total son los CD's que ya han aparecido de mano de King Records recopilando la banda sonora de *Serial Experiments Lain*. Dos de ellos corresponden a los *single* del opening (PSDR-5310) y el ending (TODT-5175) y se venden a unos 1.000 yenes cada uno. Después están los "OST *Serial Experiments Lain*" (PICA-1178, 3.059 yenes), "*Soundtrack Cyberia Mix*" (PICA-1179, 2.835 yenes) y el recientísimo "*Serial Experiments Lain: Bootleg*". Unos CD's que no sólo están disponibles en Japón ya que como prueba de confianza hacia este producto, Pioneer e Intersound han comenzado a distribuir la BSO en el territorio de los EE.UU... ¿Llegará alguno aquí? Sí, seguro... en las tiendas de importación.

Pero no sólo podemos encontrar la BSO. Olvidándonos del *merchandising* menor (libretas, pegatinas, pósters...) que por defecto acompaña a todo título encontramos dos libros: el "*Scenario Experiments Lain The Series*" (ISBN4-7897-1320-2) que recoge todos los bocetos y comentarios sobre los lugares que sirven como marco para la serie, así como los objetos que se ven en ella. "*Visual Experiments Lain*" (ISBN4-7897-1342-3) es el otro, y esta vez cubre la información concerniente a los personajes y el resto de aspectos no incluidos en el "Scenario". Ah, cómo no, también existe un juego para la consola *Playstation* que salió antes de que se estrenase la serie, pero el comentario de este lo encontrareis en la sección de videojuegos, que para algo la escribo yo también. ^_^

Imágenes de fondo pertenecientes a las carátulas de los DVD.

CD's



Ref. Pica 1178



Ref. Pica 1179

Libros



Lyrics: "Duvel", por BôA. Opening de Serial Experiments Lain (1998)

Interpretada por Jasmine Rogers And you don't
seem to understand
A shame you seemed an honest man
And all the fears you hold so dear
Will turn to whisper in your ear
And you know what they say might hurt you
And you know that it means so much
And you don't even feel a thing
I am falling, I am fading
I have lost it all
I am falling, I am fading, I am drowning
Help me to breathe
I am hurting, I have lost it all
I am losing
Help me to breathe Y no parece entender

Es una pena que aparentes ser honesto
Y todos esos miedos que guardas celosamente
Se volverán susurros en tu oído
Y sabes que eso que dicen te herirá
Y sabes que significa mucho
Y aun así no sientes nada
Estoy cayendo, estoy marchitándome
Lo he perdido todo
Estoy cayendo, estoy marchitándome,
estoy ahogándome
Ayúdame a respirar
Estoy cayendo, lo he perdido todo
Estoy perdiendo.
Ayúdame a respirar.

Lyrics: "Deeply", por Chabo. Ending de Serial Experiments Lain (1998)

Nanno tumino nai hazu nanoni
Nanraka no batu wo ukete ru
Zibun de maita tane demo nanoni
Saki midareta hana tuma sareru
Siranai koto toha ienai ga
Katabou katuida oboe mo nai
Ziyuu wo takaku kawasareta ki mo suru ga
Kokoro ma de yasuku utta oboe ha nai
Damatte osaraba suru made
Dareno tenimo tomara nai
Toki yori wo arataite ito
Siranai darou eien no narazu mono tati wo Aunque

debo ser inocente,
Ahora estoy castigado.
Estas no eran las semillas que planté
Pero me vi forzado a cortar las plantas en flor.
No puedo decir que no lo sabía.
Pero no pude ayudarte.
Pienso que compré mi libertad por un alto precio.
Pero no vendí mi alma barata.
Hasta que digu adiós en silencio.
Nadie podrá tocarme.
Quien rondaba en la noche lejana.
No podías conocer el permanente malestar.

| LD | VHS | DVD | Precio | Episodio | Fecha de Emisión |
|-----------|-----------|-----------|--------|--|----------------------------------|
| PILA-1501 | PIVS-2231 | PIBA-1011 | 5500 Y | Layer : 01 WEIRD Layer : 02 GIRLS | 06/07/99 13/07/99 |
| PILA-1502 | PIVS-2232 | PIBA-1012 | 6800 Y | Layer : 03 PHYCHE Layer : 04 RELIGION Layer : 05 DISTORTION | 20/07/99 27/07/99 03/08/99 |
| PILA-1503 | PIVS-2233 | PIBA-1013 | 6800 Y | Layer : 06 KIDS Layer : 07 SOCIETY Layer : 08 RUMORS | 10/08/99 17/08/99 24/08/99 |
| PILA-1504 | PIVS-2234 | PIBA-1014 | 6800 Y | Layer : 09 PROTOCOL Layer : 10 LOVE Layer : 11 INFOGNOGRAPHY | 31/08/99 07/09/99 14/09/99 |
| PILA-1505 | PIVS-2235 | PIBA-1015 | 5500 Y | Layer : 12 LANDSCAPE Layer : 13 EGO | 21/09/99 28/09/99 |



Los Personajes

Una de las cosas que más nos llama la atención cuando vemos Lain es el diseño de personajes. Simple, similar al de otro título de Pioneer LDC, *Green Legend Ran* (Satoshi Suga, 1992), pero a la vez distinto a todo: desprendiendo una enorme melancolía en parte por sus abundantes tonos apagados. A continuación tenéis los principales personajes:

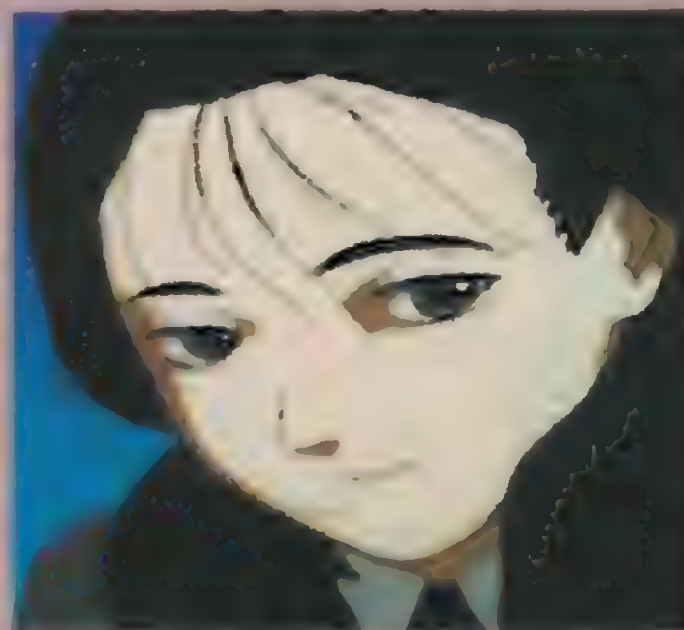


Lain Iwakura. Supongo que ya os imaginabais que esta era la protagonista, pero bueno, os lo confirmo: esta es la protagonista. Con 14 años de edad es muy tímida y apenas tiene amigos en el colegio. La mayoría de sus compañeras la ignoran a excepción de Alice. Ella vive en un mundo en el que nada podría funcionar sin ordenadores ni redes de comunicación; al principio no está interesada en la *Wired* o los Navis pero al poco de recibir un mensaje de Chisa todo esto cambia. Las cosas tomaran un inesperado rumbo cuando compre un nuevo *Navi* con el misterioso *procesador de psique*.



Madre de Lain.
Se muestra bastante fría con sus hijas y su marido no termina de entenderla muy bien.

Padre de Lain.
Se preocupa mucho por su hija y es precisamente quien la ayuda a iniciarse en la *Wired*.



Alice.
La mejor (y posiblemente, única) amiga de Lain. Se preocupa mucho de ella y procura hacerla más sociable. Tiene otras dos amigas, Reika y Julie, que se burlan de Lain constantemente pese a que una de ellas, Julie, también recibió el mensaje.



Chisa Yomoda.
Es la chica que "abandona su cuerpo" en el primer episodio de la serie. Trata de introducir a Lain en la *Wired* ya que quiere que se una a ella.



Julie

Reika



Otros Personajes

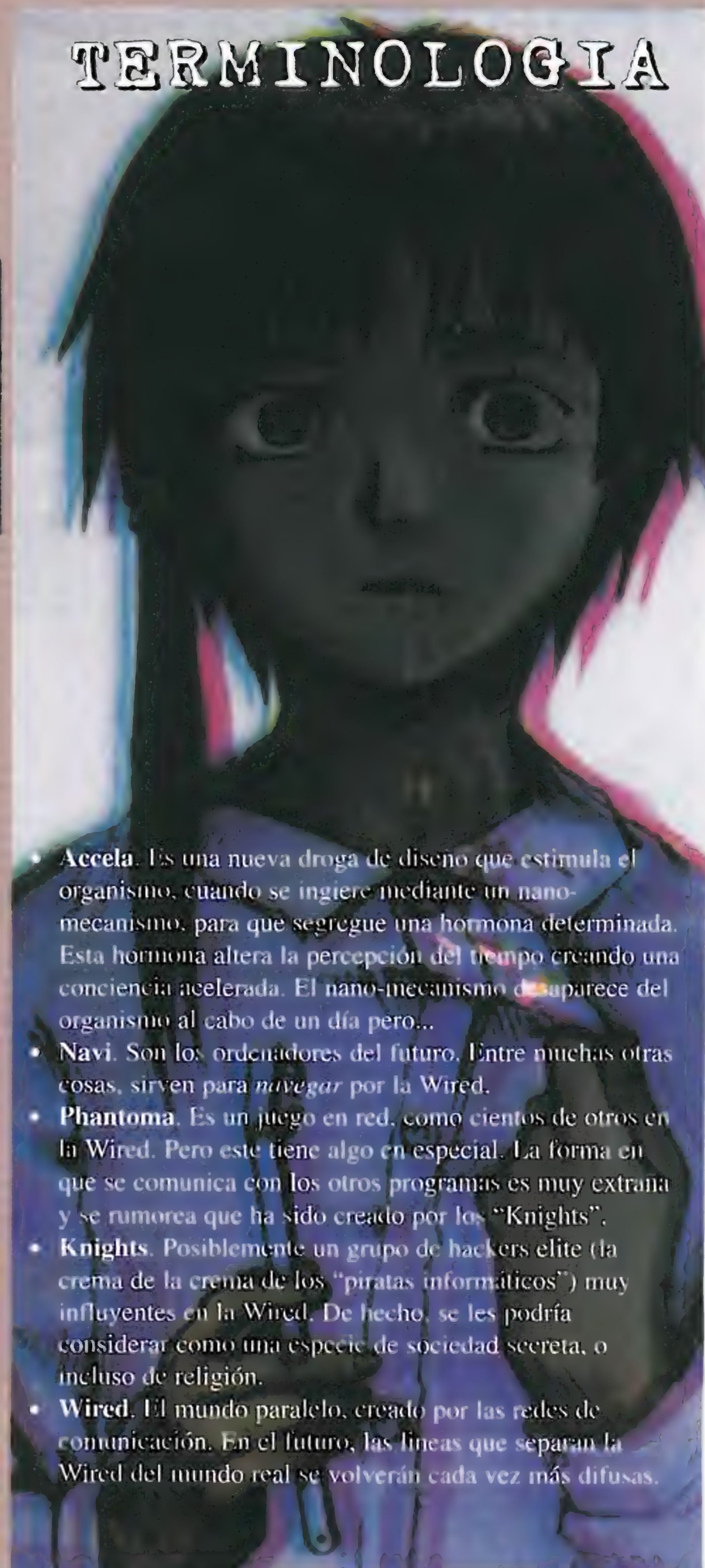
Mika Iwakura. Es la hermana de Lain y no demuestra tener mucho afecto a quienes la rodean. Tomará más protagonismo en el quinto episodio de la serie, cuando comienza a recibir un misterioso mensaje acerca de una profecía.

Taro. Es uno de los niños que rondan por fuera del *Cyberia*.

Myu Myu. Amiga de Taro, suele estar también por el *Cyberia*, y para ser una niña de su edad tiene grandes conocimientos de Navis.

■ Miguel Michán "EM3"
em3@nangaes.com

TERMINOLOGIA



- **Accela.** Es una nueva droga de diseño que estimula el organismo, cuando se ingiere mediante un nano-mecanismo, para que segregue una hormona determinada. Esta hormona altera la percepción del tiempo creando una conciencia acelerada. El nano-mecanismo desaparece del organismo al cabo de un día pero...
- **Navi.** Son los ordenadores del futuro. Entre muchas otras cosas, sirven para *navegar* por la *Wired*.
- **Phantoma.** Es un juego en red, como cientos de otros en la *Wired*. Pero este tiene algo en especial. La forma en que se comunica con los otros programas es muy extraña y se rumorea que ha sido creado por los "Knights".
- **Knights.** Posiblemente un grupo de hackers elite (la crema de la crema de los "piratas informáticos") muy influyentes en la *Wired*. De hecho, se les podría considerar como una especie de sociedad secreta, o incluso de religión.
- **Wired.** El mundo paralelo, creado por las redes de comunicación. En el futuro, las líneas que separan la *Wired* del mundo real se volverán cada vez más difusas.

The cover of 'The Encyclopedia of Japanese Pop Culture' features a vibrant red background with a white sunburst pattern radiating from the top right. In the upper left, the cartoon character Doraemon is depicted holding a wooden sign that reads '日本一' (Number 1 Japan). On the far left, a portion of the Ultraman character is visible. In the center, two women in bright yellow, form-fitting outfits are shown in dynamic, dancing poses. In the bottom right foreground, a man in a white shirt is smiling while holding a handgun. The title 'THE ENCYCLOPEDIA OF JAPANESE POP CULTURE' is printed in a bold, sans-serif font, with 'POP' in a significantly larger, red-outlined font.

En lo referente a manga y anime encontraremos autores y obras consagradas como Osamu Tezuka, “Doraemon”, Hayao Miyazaki, Sazae-san, Katsuhiro Otomo o “La rosa de Versalles”. La verdad es que se habla bastante del tema, es muy posible que el

Lástima que el libro esté en inglés, aunque es cierto que cada día más gente conoce el idioma, no deja de ser frustrante encontrar tan pocos buenos textos sobre manga/anime/cultura japonesa en castellano.

THE ROLE OF VARIABLES • 207



RONALD LEE LARSEN • 73

■ **Jorge Orte**

日本語は易しいよ！ ¡El japonés es fácil!

Dai nana ka Jin dai me ishi

第七課：人代名詞 Lección 7: Pronombres Personales

Konnichi wa! ¿O-genki desu ka? ¡Por fin llegasteis a vuestra sección preferida! Este mes vamos a estudiar una lección un poco más divertida que las anteriores (sí, sí, reconozco que los numerales son aburridos, pero también imprescindibles...) Se trata de los pronombres personales del japonés. Para los despistadillos, los pronombres personales son, en castellano, *yo, tú, él, nosotros, etc...*

Antes de empezar...

Hay que aclarar ciertas cosas importantes para entender esta lección. El japonés es un idioma muy jerarquizado, es decir, según la posición social de la persona que habla y la que escucha, el hablante usará ciertas palabras que no utilizaría nunca en otras situaciones. Más adelante pondremos ejemplos para que lo veáis bien. Además, el japonés hablado por los hombres y por las mujeres es bastante distinto. Hay expresiones, palabras y construcciones que un hombre nunca usaría por miedo a parecer afeminado y al revés. ¡Por si el japonés fuera poco complicado de por sí, además esto!, debéis de estar pensando... Tranquilos, yo os comprendo...

¿No hay una sola palabra para yo?

En los idiomas indoeuropeos sólo existe el pronombre personal de primera persona del singular. Se trata del *yo* en castellano, el *I* en inglés, *ich* en alemán, *jo* en catalán, *eu* en portugués, etc...

En el japonés no pasa lo mismo, ni mucho menos. Hay una enorme variedad de pronombres tanto de primera como de segunda persona. La tercera persona es una excepción, después veremos por qué...

Según si somos hombre o mujer, y según con quién estemos hablando, usaremos un pronombre personal distinto. En la tabla de la derecha tenemos los más importantes y utilizados. Algunos pequeños ejemplos. Qué pronombre utilizaría:

a) Un empleado de 40 años de una empresa importante.

- 1-Si habla a su jefe: *watashi*
2-Si habla a su mujer: *washi*
b) Una chica de 20 años
1-Si habla a su novio: *atashi*
2-Si habla al profesor: *atakushi*
c) Un estudiante de 25 años.
1-Si habla a otro estudiante: *ore*
2-Si habla a su novia: *boku*

Segunda persona

La segunda persona del singular (*tú, usted*, en castellano) es muy parecida en uso a la primera. También hay términos de respeto e informales. Igual que antes, pondremos ejemplos:

* A una persona que no conocemos: *anata*

* Una chica a una amiga íntima: *anta*.

* Un estudiante a otro estudiante: *kimi*.

Pero muchas veces se tiende a no utilizar el pronombre correspondiente, si no que se utiliza el nombre de la persona o bien su título o profesión aunque le hablemos a él directamente.

-Ejemplos:

"Tú eres inteligente / Usted es inteligente"

* Si hablamos con un maestro:

先生は頭がいいです。

Sensei wa atama ga ii desu.

(sensei=maestro / atama ga ii=inteligente / desu=verbo ser)

* Si hablamos con Tanaka:

田中さんは頭がいいです。

Tanaka-san wa atama ga ii desu.

Tercera persona

La tercera persona (*él, ella* en castellano) del japonés es un caso aparte. Tradicionalmente, no existe una palabra para decir él o ella.

Simplemente se utiliza el nombre o el título de la persona a la que nos queramos referir.

Podríamos utilizar los mismos ejemplos que

hemos usado en la segunda persona (*sensei wa atama ga ii desu*). Así pues, la misma frase se podría traducir de dos maneras distintas:
1- Usted es inteligente.
2- El maestro es inteligente.
La diferencia estriba en que en

| Primera persona | | | | |
|-----------------|------------------------|----------------------|---------------------------|-----------------------------|
| | Singular (yo) | | Plural (nosotros/ella) | |
| Muy formal | わたくし watakushi | | わたくしども watakushidomo | |
| Formal | 私 (わたし) watashi | あたし atashi (fem.) | わたくしたち watakushitachi | わたしたち watashitachi |
| Informal | 僕 (ぼく) boku (masc.) | あたし atashi (fem.) | ぼくたち bokutachi (masc.) | あたしたち atashitachi (fem.) |
| Muy informal | 俺 (おれ) ore (masc.) | | おれたち oretachi (masc.) | |

el primer caso hablamos *con* el maestro y en el segundo hablamos *de* él. La única manera de distinguir si se usa la segunda persona o la tercera es conociendo el contexto.

De todos modos, existen pronombres de tercera persona, que son:

彼 (*kare*) - él

彼女 (*kanojo*) - ella

Ojo con estos pronombres, porque también significan novio y novia respectivamente según el contexto. Si decís la frase:

彼は頭がいいです。

(*kare wa atama ga ii desu*)

Puede ser que entiendan que *Mi novio es inteligente* en vez de lo que queréis decir, que es *Él es inteligente...*

¿Y el plural?

El plural es muy parecido al singular por lo que respeta al uso. Ya tenéis las tablas como guías, y los ejemplos del singular sirven para el plural solamente cambiando el pronombre. El plural de la tercera persona es 彼ら (*karera*, ellos)

Otros pronombres

De todas formas, existen más pronombres aparte de la lista que damos en esta lección. Otros ejemplos pueden ser:

washi (yo) - Hombres mayores de 40 años.

asshi (yo) - Mujeres en situaciones informales.

kisama (tú) - Con reminiscencia militar (masc.)

temee (tú) - Lo usa alguien enfadado. (masc.)

Y muchos más... Un consejo que puede ser muy útil para un *gaijin* (extranjero) es utilizar siempre *watashi* en cualquier situación, así nunca meteréis la pata... Además, la persona con la que habléis pensará que sois de lo más educados.

Hasta aquí la lección de este mes. Espero que os gusten los manga-ejemplos.

¡Mata ne!

| Segunda persona | | | |
|-----------------|---------------------------|----------------------------|------------------------|
| | Singular (tú) | | Plural (nosotros/ella) |
| Formal | あなた anata | | あなたがた anatagata |
| Informal | 君 (きみ) kimi (masc.) | きみたち kimitchi (masc.) | あなたたち anataachi |
| Muy informal | お前 (おまえ) あんた omae anta | おまえたち omaeatchi (masc.) | あんたたち antatchi |

漫画例

Manga-Ejemplos

Como siempre, nuestra sección de manga-ejemplos. Hoy veremos el uso de los pronombres personales en el manga, que es mucho y variado...

1.- Yo

En este primer bloque veremos 2 maneras de decir yo. Una es *boku*, utilizado por los hombres jóvenes. La segunda manera es *ore*, que lo utilizan también los hombres jóvenes, pero es más rudo e informal que *boku* (hace más "macho").



Kajika: やだよ！オレあんなカオになりたくないもん
ya da yo! ore anna kao ni naritakunai mon
desagradable! yo ese tipo de cara no quiero volverme
¡De ninguna manera! No quiero que se me ponga esa cara

Donko: オレもだよ！！ (ore mo da yo!!)
yo también ser (enf.)
¡Pues yo tampoco!

Shi-Fuon: こいつは僕が殺す... (koitsu wa boku ga korosu...)
este tipo yo matar
Voy a matarle!

Reppa: 俺は...ちがう... (ore wa... chigau...)
yo equivocado
Estoy equivocado...

2.- Tú

En este segundo bloque veremos dos maneras de decir tú. La primera es *omae*, utilizada preferentemente por los hombres pero en este caso por una mujer (queda más rotundo...). La segunda manera es *kimi*, bastante informal pero muy utilizado...



Hakiwara: さ...さつみ (sa...satsumi)
Satsumi...

Satsumi: お前、たばこを吸うのか...?
omae tabako wo suu no ka...?
tú tabaco fumar (preg.)
Desde cuando fumas?

Kishiwada: 誰かね 君は？ (dare ka ne kimi wa?)
quién tú?
Y tú quién eres?

Belldandy: 女神のベルダンディーと申します
megami no berudandii to moshimasu
diosa Belldandy me llamo
Soy Belldandy, la diosa



3.- Nosotros

Para terminar, un último ejemplo, esta vez cómo decir *nosotros*. Lo dice una chica y la frase que dice va en serio, por lo tanto es mejor utilizar el pronombre *watashitachi* (formal) en este tipo de ocasiones...

Chica: 私たちっ別れましょう
(watashitachi wakare mashô)
Nosotros vamos a cortar
Quiero cortar contigo

Chico: ええっ何故だ! ?
(ee! naze da!?)
¿eh? Por qué
¿Qué? ¿Y por qué!?



Un pequeño glosario

Furigana: pequeños caracteres hiragana que indican la lectura de los kanji, situados al lado del kanji en cuestión.

Hiragana: uno de los dos silabarios japoneses. Se utiliza para escribir palabras propiamente

japonesas.

Katakana: el otro silabario. Para escribir palabras extranjeras y onomatopeyas.

Kanji: ideogramas originalmente tomados del chino con que se escriben las palabras más usuales y los nombres propios.

Partículas: caracteres hiragana que indican sujeto, complemento directo, complemento circunstancial...

Rômaji: caracteres occidentales (nuestro alfabeto).

IKEBANA

El Arte Floral (I)



INTRODUCCIÓN ORIGENES

El Ikebana es el arte floral japonés. Proviene de una antigua tradición que tenían los budistas chinos de hacer ofrendas florales a Buda. Fue durante el s. VI en el que los misioneros chinos que se fueron a Japón dieron a conocer este arte. A partir de entonces y hasta el s. XV el Ikebana mantuvo su condición de ofrenda divina, pero llegó un momento en el que perdió sus connotaciones religiosas. Pero hasta ese momento el Ikebana dio muchas vueltas. En un principio dicho acto consistía en una sencilla ofrenda floral (incluso a veces sólo se ofrendaban únicamente los pétalos, como por ejemplo en la India). No fue hasta el s. X, durante el cual en Japón se empezó a embellecer un poco dicha ofrenda y se incluyeron elementos como recipientes y demás. El Ikebana se basa en la armonía de una simple construcción lineal y la inclusión de flores o elementos que nos puede ofrecer la propia naturaleza. A lo largo de los siglos, han habido multitud de escuelas de Ikebana, todas ellas con sus características y sus manías. La primera escuela fue **Ikenobo**, creada a principios del s. VII. Su creador fue un japonés que tuvo la oportunidad de ir tres veces a la corte de la China Imperial. Cuando se retiró, se convirtió en el guardián del monasterio budista Rokkaku-do, situado a las afueras de Kyoto y allí se convirtió en abad. Pasó a llamarse Semmu y se hospedó en una pequeña casa llamada ike-no-bo (casa del lago). De ahí vino el nombre de la escuela. De sus viajes a China aprendió el arte de las ofrendas florales, cosa que aprovechó para perfeccionar en su retiro y establecer unas primeras normas. Pero a partir de él, surgieron cantidad de escuelas que tienen su propias características, simbología y demás detalles. Los materiales que se usan para la construcción son flores, hojas, cereales, hierbas, ramas, semillas, frutas, vegetales, etc. Dichos materiales podían ser vivos, secos o artificiales. En un principio se prefería el uso de materiales

del lugar, aunque dicha condición con el tiempo se fue perdiendo (propiciada en cierto modo por la apertura al mundo que protagonizó Japón a finales del s. XIX). Otro aspecto importante dentro del Ikebana es el diseño. Las partes más importantes del diseño son el color, la forma, la textura y la línea. El color y la forma vienen dadas por la propia naturaleza del elemento escogido, aunque con la creación de las escuelas modernas, dicha naturaleza podía modificarse. La textura venía determinada por la superficie de los materiales usados y la línea era expresada por las ramas que tenía dicha composición. Todos estos detalles eran imprescindibles para hacer una buena obra de Ikebana.

ESCUELAS DE IKEBANA

Estas son las escuelas más conocidas de Ikebana. No están todas, pero sí las más representativas.

• Koryu

También conocida por Ko. Fue creada durante el periodo Tokugawa (1.603-1.868). Recibían clara influencia del estilo Ikenobo. Sus composiciones eran conocidas como Nageire, caracterizadas por la espontaneidad estilística.

• Ohara

A principios del s. XX, Ohara Unshin fundó una escuela e introdujo un estilo, el estilo **Moribana**. En un principio las aspiraciones de su creador eran las de ser escultor, pero como no pudo, se dedicó al Ikebana. Empezó aprendiendo en la escuela Ikenobo, pero le pareció un estilo demasiado rígido. A todo esto hay que sumarle la llegada de materiales extranjeros, por lo que Ohara estaba de acuerdo en usarlos. Por esa razón creyó oportuno crear una escuela y un estilo propio, el Moribana, en el que se daba más libertad al artista. Usaban largos jarrones de cuello estrecho. A lo largo del s. XX, esta escuela ha cosechado más éxito que las antiguas escuelas.

• Sogetsu Otra

Dicho estilo fue creado en la década de los 30 por un grupo de críticos que no estaban de acuerdo con los estilos clásicos y que crearon la escuela Sogetsu (1927), liderada por Sofu Teshigahara. Un soplo de aire fresco para un arte que posiblemente había quedado muy estancado en formas demasiado rígidas y arcaicas. En esta escuela y con la introducción de su estilo, el **Zen'ei Ikebana**, se da una total libertad al artista. Por llamarlo de alguna manera, el Ikebana vanguardista.



Ruth Grosser & Ken Dome



Muestras de Ikenobo



Muestras de Shoka



Muestras de Rikka



ESTILOS DE IKEBANA

• Rikka

En un principio era una creación de siete ramas, cada una de las cuales representa una parte del Monte Meru (perteneciente a la cosmología budista). También se podía dividir entre una parte de luz y otra de sombra (algo que en China se conocía como Ying y Yang). Con el tiempo las estructuras se modificaron, pasando a ser de nueve o incluso once ramas.

• Shoka

Se trata de un perfeccionamiento del estilo Rikka llevado a cabo por el maestro Senjo Ikenobo. Sus construcciones son de tres ramas y mayoritariamente con forma triangular. Representan el cielo, el hombre y la tierra, que son las tres partes en las que dividen el universo. Dicho estilo se caracteriza por el orden, presentando los elementos de sus composiciones de una manera natural, tal y como se manifiestan cuando están en libertad. Las composiciones eran mucho más sencillas que las del estilo Rikka.

• Nageire

Teniendo como patrón a seguir una estructura triangular y una armonía cromática, el resto de la composición queda en manos de la espontaneidad del creador. Una de las formas típicas del Nageire es la que está compuesta por una rama larga y a partir de ella unas flores

situadas en la base. Proviene del estilo Rikka y se usó para denominar a las lujosas creaciones que tuvieron cierta fama durante el s. XVII. Actualmente se llama así a las creaciones con un estilo más independiente.

• Moribana

Usado por el creador de la escuela Ohara (Ohara Unshin) el estilo Moribana rompe con las características de los estilos más antiguos desmarcándose del resto al usar flores que eran importadas y la estructura triangular clásica, pero dándole un plano tridimensional. En las creaciones del estilo Moribana se hace una división en cuatro cuartos, cada uno de ellos representa una estación del año y decorado con las flores que toca a dicha estación.

• Zen'ei Ikebana

Estilo caracterizado por la libertad que se le da a la hora de crear las composiciones, dejando de lado las normas impuestas por las escuelas antiguas. En sus composiciones rompían con todo lo establecido, usando elementos nuevos, como el plástico o el cristal, tomando patrones hasta ese día nunca establecidos y en definitiva, dejando rienda suelta a su imaginación, sin limitar en ningún aspecto.

ORIGEN DEL IKEBANA

Fue a partir del siglo XV cuando, como ya he dicho, el Ikebana llega a la categoría de arte,

prescindiendo completamente de su precedente religioso. A partir de ese momento, si no lo había hecho antes, tomaba un cariz mucho más filosófico. Una de las características que se pueden comprobar a lo largo de los siglos con el Ikebana es que se han ido creando escuelas que simplificaban, cuando no repudiaban, los estatutos del estilo Rikka. El Shoka simplifica las a su predecesor, pero es que el Moribana y el Zen'ei Ikebana rompen totalmente con el Rikka. La incorporación de la mujer también es un dato a destacar. No fue hasta el s. XIX que la mujer empezó a practicar el Ikebana, aunque el predominio de los hombres es notable todavía. Hasta entonces, dicho arte era exclusivo de nobles, sacerdotes o guerreros en detrimento del resto de la población. Actualmente en Japón hay de 2.000 a 3.000 escuelas, a pesar de que entre algunas de ellas no hay apenas diferencias. Los estilos más modernos son los que gozan de más éxito frente a los antiguos. En mi modesta opinión, creo que en el caso del Ikebana, establecer unas normas que coarten al artista (o al destructor) no ayuda mucho en la cantidad de posibilidades que puede tener esta forma de expresión. Al ser un arte en el que la simbología, la filosofía y la armonía tienen gran importancia, lo mejor es dejar al creador la posibilidad de expresarse con total libertad. Pero se trata de una opinión.

■ Manuel Robles
(ackmann@lettera.net)



The Japan Times

CAPÍTULO 2. IBENKYÔ, BENKYÔ! (¡A ESTUDIAR!)

Aquí estamos de nuevo para relataros un poco más de las aventuras y curiosidades que encontramos día a día en nuestra odisea japonesa. En este capítulo os contaremos un poco de nuestro día a día y luego pasaremos a comentar algunas curiosidades de la gente del país del sol naciente.



Una chica con su móvil

¡BENKYÔ!

Este capítulo se titula "benkyô benkyô" (estudiar, estudiar). ¿Por qué hemos escogido este título? La razón es muy sencilla y más de uno la habrá averiguado: el ritmo de las clases de japonés es muy muy duro y casi no nos queda tiempo para ir a comprar manga o al menos a curiosear en las librerías. ¡Sniff, sniff! Solamente os diremos que todos los días tenemos 6 horas de clase, tres de ellas son de "Basic Japanese", que le llaman aquí, que por cierto de básico no tiene nada. Exámenes de vocabulario y kanji todos los días y literalmente centenares de palabras nuevas que aprender. Las otras tres horas diarias se reparten entre clases de gramática, redacción, kanji (¡30 kanji nuevos a la semana y con examen!) preparación para exámenes oficiales, sociedad japonesa, japonés oral, etc etc. Ya os podéis imaginar lo ocupados que estamos.

Pero os queremos tanto que saquemos el tiempo de debajo de las piedras para escribiros estos relatos.

RETRATO DE LA POBLACIÓN UNIVERSITARIA

Los jóvenes japoneses son dignos de ver, eso es seguro. Para empezar, todos llevan su *keitai denwa*, un mini, pero muy mini teléfono móvil,

no hay ni uno que no tenga. Desde el más punk hasta el traperero, todos. Sí, sí, hay un buen montón de punks con el pelo decolorado, rosa o azul, engominado hasta las raíces. Pero no os penséis que son los únicos que dan el cante, ni hablar. ¡Es que todos lo dan! Las chicas se llevan la palma, atención a los modelitos que llevan, de abajo a arriba: botas hasta las rodillas, con plataformas de vértigo, o bien bambas con unos calcetines gordos blancos de deporte, como aquellos que se utilizan para el ballet. Y sigue: con ello, las faldas de tela de cortina por debajo de las rodillas, de los colores y estampados más hortera. Y de los peinados, para qué hablar. Las librerías están llenas de revistas de moda y belleza, ¡pero la experiencia nos dice que no las compran demasiado a menudo!

SEMPAI YO, KÔHAI

He aquí dos conceptos clave para entender la mentalidad japonesa, que también tenemos que enseñaros cosas serias, ¿o no? Pues un *sempai* es un chico que lleva más tiempo estudiando algo, o que ya se ha graduado, es decir, que te lleva la delantera. *Kôhai* es el novato, siempre siguiendo las instrucciones de su *sempai*, quien le aconseja, ayuda y guía siempre que hace falta. Esta jerarquía es especialmente importante en los diferentes clubes universitarios, que por cierto hay de todos tipos: de artes marciales, de lengua, de *cheerleaders*, de bolos... Por si alguien se ha pensado que hablamos de un concepto abstracto u obsoleto, ver el ejemplo: la semana pasada nos unimos al Club de Lengua Española. Alumnos de los últimos cursos se reúnen con los recién llegados para enseñarles gramática durante la hora de comer, tres veces por semana, y para practicar conversación en castellano. ¿Qué os parece? ¿Creéis que alguien en España sacrificaría sus dos horas de comer y descansar? No, claro, eso es cosa de japoneses...

¡SAKKA!

¿Sakkaa? ¿Qué es esto? Pues queridos amigos, esta es la palabra japonesa para referirse al fútbol. Esta palabra viene del inglés americano *soccer*, transcribiéndola al japonés y ¿qué sale?



La mascota del equipo de fútbol de Kyoto

¡SAKKA!

El otro día tuvimos la oportunidad de asistir al partido de la J-League (Liga japonesa) entre el Kyôto Purple Sanga y el Montedio Yamagata. ¿Qué os podemos contar? ¡Ya lo sé! ¡Los fans a lo Oliver y Benji existen! Es cierto, durante todo el partido hubo un grupo de aficionados que no pararon de gritar, cantar y ondear banderas, aficionados del Kyôto, un equipo que va el último de la liga, y que no ha ganado ningún partido. La excepción fue el día que fuimos, que ganaron 4 a 1. Más curiosidades: En el fútbol japonés no se comen bocadillos, sino yaki-soba, una especie de fideos que están muy buenos...! Mención aparte a los *sarariman* viendo el fútbol después del trabajo, con su traje y cara de cansancio...

SARARIMAN

Sarariman es una palabra de *japoinglés*, es decir una palabra que parece inglesa pero inventada en Japón. El origen es "salaried man", es decir "hombre asalariado". ¿Qué es un *sarariman*? Se trata de hombres mayores de 25 años vestidos con traje y corbata que te encuentras por todas partes. Lo curioso es que aunque lleven traje y corbata, luego te encuentras al *sarariman* en cuestión fregando platos en un bar o barriendo una acera. ¡Increíble la cultura *sarariman*!

Aparte de esto, hemos descubierto por qué la palabra "paro" es casi desconocida en Japón. Inventan trabajos para todo, unos de los más curiosos que hemos visto son: colocador de bicis en el parking de bicis, limpiador de pizarras, abridor y cerrador de puertas de librería y secador de bancos públicos cuando llueve... Sin palabras.

Bien, hasta el mes próximo, ¡desde Japón!

■ Marc Bernabé (99k005m@kufs.ac.jp)

■ Verónica Calafell (99k003f@kufs.ac.jp)



Dos miembros del club de karate: Shôka y Tetsuharu



Un típico sarariman

La Visión de ESCAPLOWNE

La serie de animación más impresionante creada en Japón



Colección completa 9 VHS



Nº 8 ya a la venta



VHS Digital
Hi-Fi Stereo



De MAD HOUSE + CAPCOM, una combinación gigante que ha revolucionado el mundo de la animación.

Colección completa ya a la venta





En esta ocasión, las encargadas de explicaros algunos principios básicos del dibujo serán las componentes del Studio Kôsen, Diana Fernández y Aurora García. Qué debéis tener en cuenta cuando tracéis los ojos, nariz y boca de vuestros personajes es importante. A partir de estas premisas básicas y teniendo en cuenta la primera lección de proporciones lo que os queda es practicar.

HOW TO... KÔSEN OJOS, NARIZ Y BOCA

OJOS:

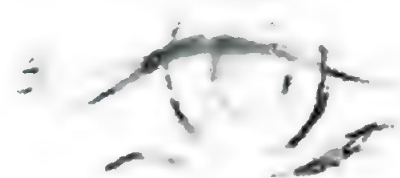
Se dibuja un óvalo, dividido en 4 partes.



La línea de los párpados sigue la dirección de la flecha (para ojos occidentales).



Sólo se dibuja la mitad, aproximadamente, del iris y la pupila, ya que el párpado cubre el resto.



Se terminan los detalles: líneas del iris, pestañas y brillos.



Aquí tenemos un ejemplo de un ojo más realista.

Nota: no olvidemos que, aparte de los ojos, hay otros elementos muy útiles a la hora de darle expresividad a la mirada. (Cejas, flequillo...)



Aquí tenéis bocas en distintos gestos:



NARIZ HOMBRE:



NARIZ MUJER:



NARIZ NIÑO O S.D.:



LABIOS HOMBRE:

Más alargados y finos que los de la mujer. El labio superior (si lo queremos poner) lo dibujaremos muy delgado.



LABIOS MUJER:

Trazaremos las líneas más curvas y redondeadas. Así les daremos un aspecto suave y carnoso.



* Dibujos y textos: Studio Kôsen

Autores Dokan

Ya tenemos a otra nueva promesa de los lápices en nuestras filas y hemos querido presentarle en esta sección. Ken ya ha hecho pequeñas incursiones en el mundillo y esperamos que nos siga deleitando con ilustraciones y que sus mangas, que ya parten con cierta calidad, ganen con el paso del tiempo. Ken ha desarrollado un estilo propio que le distingue en el dibujo y es difícil atribuirle influencias, aunque en el diseño de máquinas confiesa que admira los que se pueden ver en las películas del estudio Ghibli. Sólo remarcar un pequeño detalle acerca de su nombre y es que no se trata de ningún pseudónimo, se llama así realmente a causa de su procedencia medio nipona.

FICHA TÉCNICA

Nombre: J.M. Ken Niimura
Fecha de nacimiento: 19-10-81
Currículum:

- Portada de la revista de rol "La Runa" n°s 1~4
- Publicación de 3 números del fanzine de manga "H"
- Dibujo del cartel de las jornadas de rol "Talzabrágoles" 98"
- 8 exposiciones de ilustraciones en la comunidad de Madrid.



ARGUMENTO - ISSUN -

Nos encontramos en La Tierra, en un futuro alternativo en el que ninguna de las dos Guerras Mundiales ha tenido lugar, lo que no ha impedido que en su lugar se hayan librado otras. De esta manera la máquina de vapor convive con la tecnología más avanzada y la polución se ha extendido por todo el planeta. Akemi e Issun han salido del Japón hacia la última Exposición Universal en Londres para presentar al mundo el nuevo descubrimiento que han realizado. Sin embargo, en su camino se cruzará Komuro que, ayudado por sus secuaces, quiere raptar a Akemi para así obtener la fórmula. Pero antes, tendrá que enfrentarse a Issun...

ISSUN

Es un joven samurai, guardaespaldas de Akemi. Se prestó para que le realizasen un experimento, por lo que ahora mide escasos centímetros.

AKEMI

Hija de un eminente científico, ha descubierto una fórmula para empujarse a las personas, que experimentó sobre Issun.

KOMURO

Es el cabecilla de un clan de asesinos que pretende conseguir la fórmula del experimento de Akemi, con objetivo de utilizarlo con oscuros fines...

TAKEDA

Es el brazo derecho de Komuro, ambos buscados en todo el mundo por los múltiples delitos que han cometido.







¿Qué es eso?



¡ESCÓNDETE, ISSUN!!



¡AAAAAAH!



Jefe, ya hemos perforado el techo. Estamos listos para entrar.



Bajar la escalinata. Ya sabéis, cogemos a la chica y nos vamos... y no quiero ni un solo disparo. ¿Entendido?

BLAM



¡Vamos! Bloquear las salidas y buscad a Akemi.



¡¡Socorro!!



¡Que alguien me ayude!!



Hemos oído gritos en el vagón 311 y vamos a entrar.



ALTO,
POLICÍA



No déis un paso más u os liquido aquí mismo. Dejad las armas en el suelo!



Así que la pasma está en el tren... pues habrá que cambiar los planes...



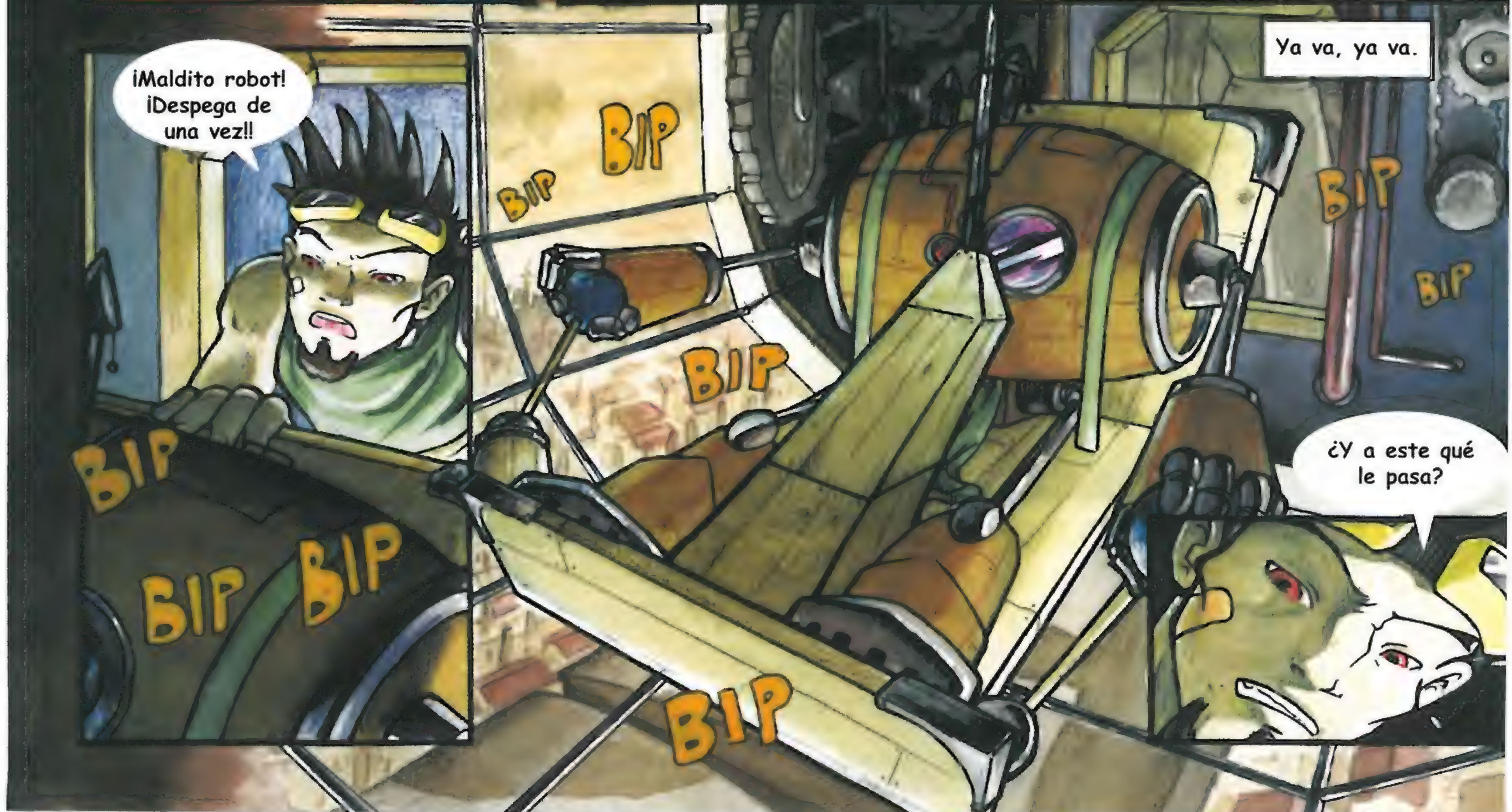
Acabad
con los polis. Takeda
y yo nos iremos con
la chica...



estaremos
en el lugar
prefijado.



¡Takeda!!
Avisa al androide
que nos vamos!



¡Maldito robot!
¡Despega de
una vez!!

Ya va, ya va.

¿Y a este qué
le pasa?

ACTO 2

Mmm...

¡¡Socorro!!
¡Que alguien
me ayude!!

Esta
nave debe
estar pilotada
por un
androide.

Si pudiera
introducirme
en él...

¡Bingo!

...podría
manejarlo y
pilotar la
nave hasta la
policía.

Allá
voy.

¡Despega
de una
vez!!

¡Ay!
Dónde estará
el panel de
controles?

¡Maldito
robot!

¿Eh?

¿Y
ahora
qué
hago??

Probaré con
esta
manivela...

Ya va,
ya va.



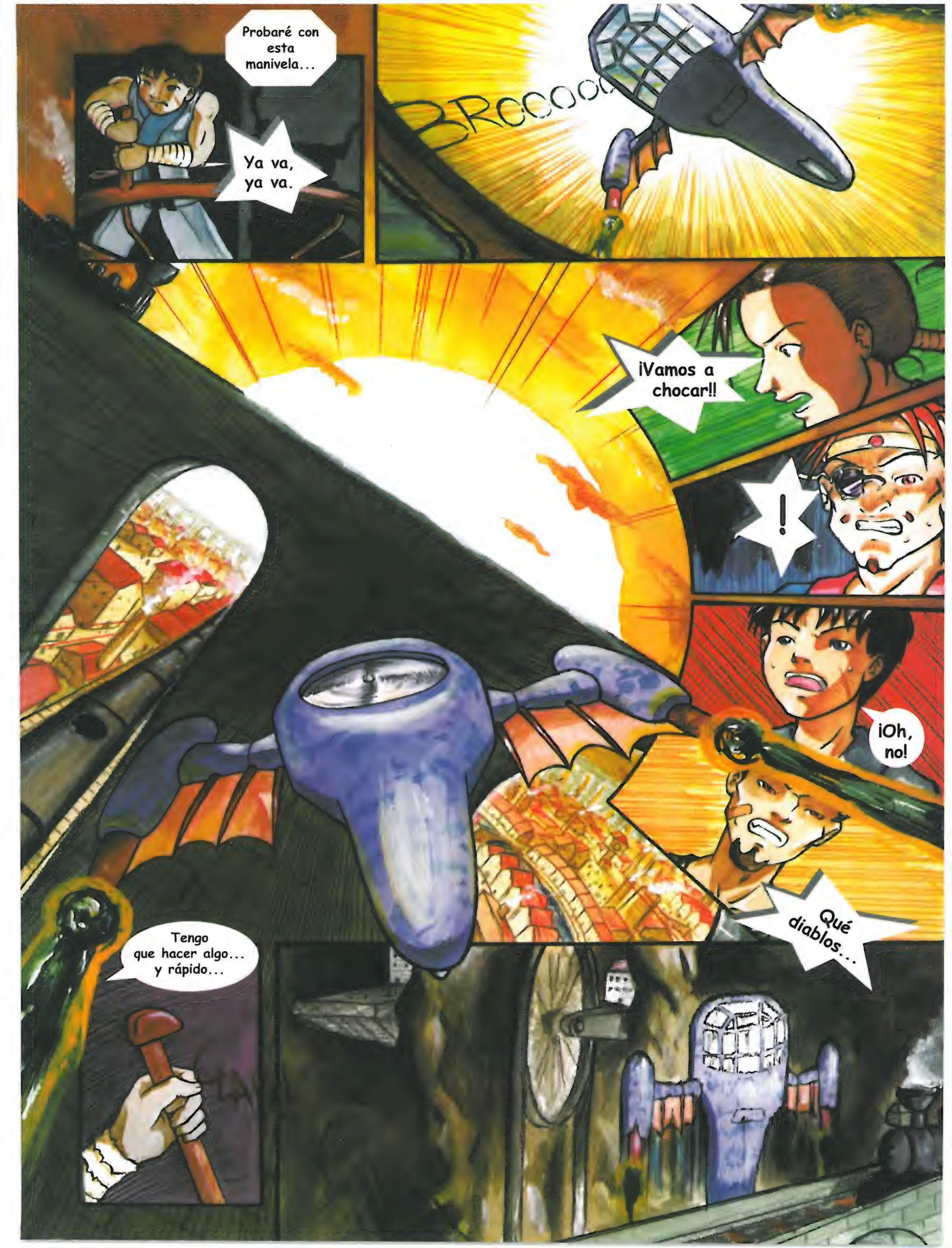
¡Vamos a
chocar!!

!

¡Oh,
no!

Qué
diablos...

Tengo
que hacer algo...
y rápido...



ACTO 3



Pilotar
el androide no ha
sido buena idea...
Tendré que pensar
otra posibilidad.



AAAAAAA
ARRGGG

¿Qué
son esos
gritos?

Je,
je.

¡Issun!
¡Los has
derrotado!

La
nave está fuera
de control... creo
que se va a
estrellar...

En cuanto ate a
estos dos, saltaremos.

¡¡Salta!!

¡Rápido,
Issun!



EPÍLOGO

En la nave viajaba secuestrada Akemi, célebre científica que había sido raptada mientras viajaba en tren a Londres.



H NEWS

Con ella viajaba Issun, su guardaespaldas. Ambos se encuentran en perfecto estado. Sus agresores, Komuro y Takeda, se encuentran en paradero desconocido.

En este momento Akemi e Issun van a tomar un taxi que les llevará a la ciudad. Desde Londres, para H News.

Nos encontramos en las afueras de Londres, donde una nave modelo "Gilgamesh" ha colisionado con la chimenea de una factoría.

Al Royal Hotel de Londres, por favor.

Mi padre estará esperándonos en recepción. Estoy deseando descansar un poco, porque mañana por fin enseñaremos lo que hemos descubierto...

Me temo que no va a poder ser...

Cuanto tiempo, señores.

Oh, no!!
Estais vivos!

¡SOCORRO, ISSUN!

FIN



Chunichi Comics

Travessera de Les Corts 283. 08014 Barcelona España (Spain)

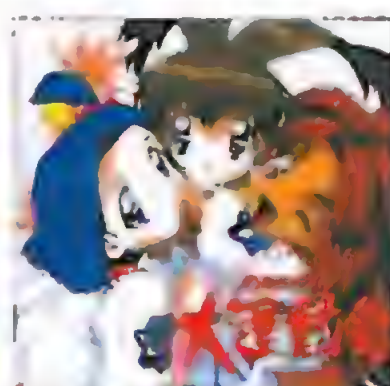
Tel: 34 93 410-6848

Fax: 34 93 439-0688

Catálogo, 3 (Junio)



Best Song of Anime 20 Years



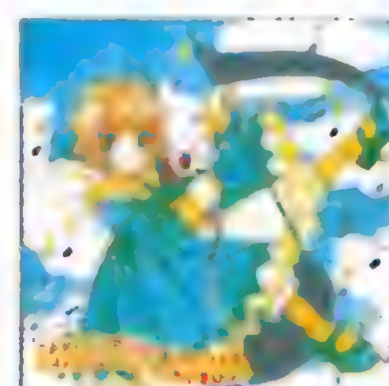
Battle athletes



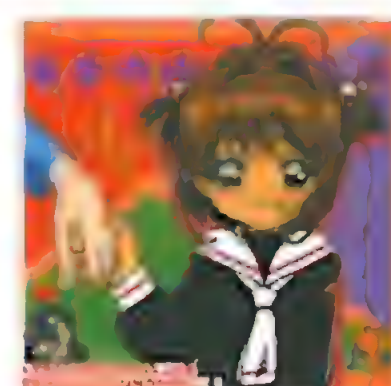
Brain Powerd



Bubblegum Crisis TV Vocal



Card Captor Sakura



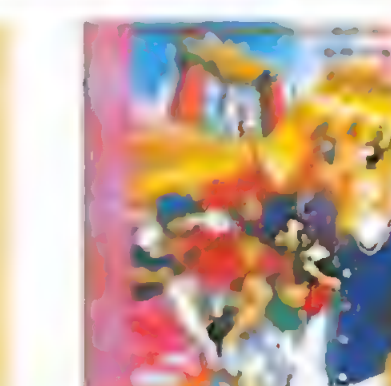
Card Captor Sakura, 2



The Memorial box DB & DBZ



Original Final Fantasy VIII



The Over



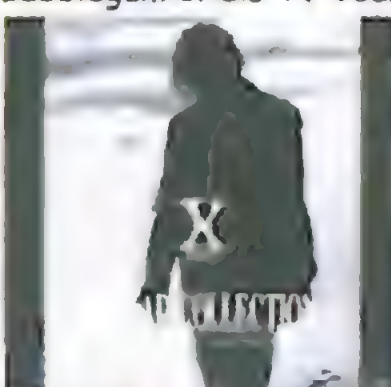
Marmalade Boy Best Album



Marmalade Boy Vol. 1



Original Trigun



X Japan (Ballad Collection)



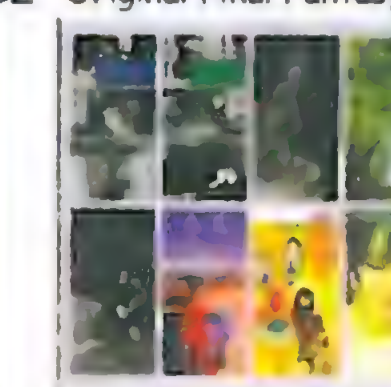
X Japan (Dahlia)



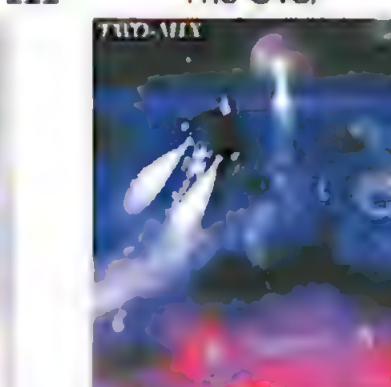
Glay (Pure Soul)



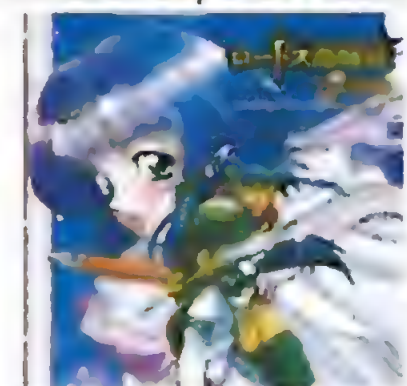
The Yellow Monkey (Single)



Zard (Single, 99)



Two mix - Fantasy II



Record of Lodoss War II



Nadesico



Patlabor 2002



The Polling Rank 99 vol.1



Original Rurouni Kenshin



Rurouni Kenshin Best Song



Original Sonic Adventure



Original Symphony Of Night



Saint Seiya Original, V

CD Music Anime:

EVANGELION 1,2,3, End of Evangelion, Refrain - ESCAFLOWNE 1,2,3 & ONLY LOVE - SLAYERS SONG BIBLE 1.2 & The movie Edition - X The Movie - Mononoke Hime Record of Lodoss War 1,3 y best & Record of Lodoss War II 1,2,3 - Saint Seiya memorial box, Original Soundtrack 1-6 - K.O.F 98 - Final Fantasy VII - Final Fantasy Tactic - Reunion Song. Parasite Eve - Xenogear - Ghost in the Shell - Utena - Puño de la estrella del norte - Nadesico - Shin Kimagure - Ranma 1/2 - Sailor Moon etc...

A partir del Salón del cómic de Barcelona está disponible el Original Sountrack de Perfect Blue.

CD Jap Pop:

X Japan: (Art of live live, Live Live Extra, Crucify my love, Singles, Heath, Live In Hokkaido, Say anything, Ballad, Live Live, Longing, on Piano, Heath & Pata, Sigle II) Speed: (I Starting Over, Steady, First Live) Smap: (009 VICI, Single, Ten) Two Mix: (Fantastix, Single 2, Single, Fantastix 2, Dream Tactix. Bpm 150max, BPM Best Files) Zard: (Forever you, Good-Bye Loneliness, Hold me, Season) Luna sea: (Single, In my Dream, Tokyo Dome I, Tokyo Dome II) Gray: (Pure Soul, Song Book, Best Song 99) The Yellow Monkey: (Single Collection, Sick) B'z: (The Best Treasure, Friends II) etc...

Nota: los precios de los CD's son de 2.200 pts.



Escala 1/8 PVP: 5.500pts



Escala 1/8 PVP: 5.500pts



Escala 1/6 PVP: 7.500pts



Escala 1/6 PVP: 22.000pts



Escala 1/8 PVP: 7.500pts



Escala 1/8 PVP: 6.500pts



Escala 1/6 PVP: 7.250pts



Escala 1/8 PVP: 5.500pts



Escala 1/8 PVP: 5.500pts

Los precio de las figuras de resina están incluido gasto de envío.



PVP: 4.795 pts



PVP: 3.850 pts



PVP: 2.695 pts



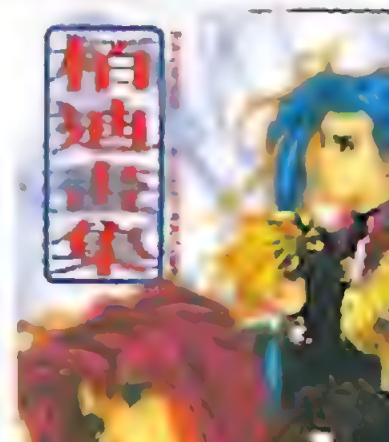
PVP: 7.500 pts



PVP: 4.250 pts



PVP: 4.250 pts



PVP: 4.250 pts



PVP: 4.795 pts



PVP: 4.795 pts



PVP: 5.600 pts



PVP: 4.295 pts



PVP: 7.200 pts



PVP: 2.995 pts



PVP: 7.395 pts



PVP: 3.600 pts



PVP: 4.995 pts



PVP: 6.995 pts



PVP: 5.600 pts



PVP: 6.495 pts



PVP: 6.995 pts



PVP: 3.600 pts



PVP: 4.595 pts



PVP: 11.495 pts



PVP: 4.795 pts



PVP: 4.295 pts



PVP: 995 pts



PVP: 995 pts

Vario:

Trading Card Shirow 825 pts Trading Card Evangelion III 750 pts
P.P card Record paquete 2.900 pts Trading Card Slayer Try 825 pts
Baraja de cartas: Evangelion, Ranma 1/2, Sailor Moon, St.Fighter, Ah! My goddess!, Final Fantasy, Magic Knight Rayearth etc... 1.050 pts
Poster tela: Evangelion, Ranma 1/2, Sailor Moon, St fighter, Slayer, Final Fantasy, King Of Fighter, Shidow, Kimagure, Dragon Ball Z O GT etc... 2500pts.
A parte de este material tenemos un amplio surtido de manga nacional atrasado y un amplio catálogo de vídeo y DVD y también aceptamos la suscripción de revistas japonesas como Newtype, V jump, Neo Geo Freek, PC Angel, Papipo, Candy Time etc...

Forma de pago:

Giro postal o contrarreembolso

Nota: para contrarreembolso a partir de 3.000pts.

Gasto de envío: Mínimo 500 pts

(3 tomos ó 3 CD's o 1 libro de ilustraciones)

Por más de 3 tomos ó CD's se aplicará un incremento de 100 pts por unidad.

Por más de un libro de ilustraciones se aplicará un incremento de 250 pts por unidad.



Hoja de pedido:

Nombre: _____

Dirección: _____

Provincia: _____

Código Postal: _____

Pedido: _____



Marmalade Boy
 Autor: Wataru Yoshizumi
 Producida por: Animatek Co. Ltd., Japón
 © 1994 Wataru Yoshizumi / Shogakukan Toei Animation Co.
 AUTORIZADA PARA TODOS LOS Paises
 Duración 45 minutos
 Registro en el Ministerio de Cultura nº 60.160
 DISTRIBUIDA POR:
 ARAIT MULTIMEDIA S.A.
 C/ ESTUDIO, 25 ARAVACA 28023 MADRID (ESPAÑA)

Imagen de la carátula oficial de la película cedida por Arait Multimedia

Pocos íbamos a imaginar que se publicase un shojo como Marmalade Boy en España junto con su serie de TV al mismo tiempo y con ese éxito tan rotundo (y no es para menos). Pocos podríamos imaginar que esta historia de amor encandilase a tanta gente. Por fin, toca hablar de su secuela cinematográfica. Su fecha de salida era la primera semana de mayo e incorporaba la posibilidad de adherirse al Club Oficial de Marmalade Boy. Esta película, además de distribuirse en los canales habituales como pueden ser vídeo clubs, librerías especializadas o grandes superficies, también se distribuyó en el quiosco para su mayor difusión. También se nos ha informado que hay previsto un segundo pase de la serie en TV para el verano, hacia agosto o como muy tarde en setiembre.

LA PELÍCULA. TRATAMIENTO

Después de la breve presentación de Miki que nos invita a presenciar la primera (y única hasta el momento) película de la obra de Wataru Yoshizumi, podremos presenciar una de las secuencias más significativas de la serie: el beso de Yuu a Miki mientras ésta última se encontraba inconsciente (primer cap. de la serie de TV). Tras el opening (que por cierto, es precisamente el que nos perdimos aquí) comienza la historia, donde podemos ver a Yuu caminando por el instituto haciendo memoria

sobre todo lo que le pasó antes de formar parte de la vida de Miki y de los Koishikawa. Cambio de escena, los padres de Yuu, los Matsuura le comunican su intención de divorciarse y casarse con los Koishikawa intercambiándose las parejas debido a cierto famoso viaje a Hawai en el que se enamoraron y le piden su aprobación. Yuu no ve inconvenientes en ello, lo que provoca la alegría de sus padres, que le informan además de que los Koishikawa tienen una hija de su misma edad: Miki, además de que tienen prevista una cena con todos ellos. Yuu desde la noticia se interesa por la chica, pero muestra una cara de serenidad que casi roza la preocupación. Al día siguiente se marcha a trabajar, pero a medio camino, su rostro cambia de expresión y decide "cambiar de rumbo". Cambio de escenario. Yuu llega a una pista de tenis donde hay una chica entrenando en la pista, se trata de Miki Koishikawa a la que decidirá perseguir de ahí en adelante. Es inútil seguir contando lo que va a suceder, puesto que os terminaré pisando toda la película y me mataréis por ello! Sólo decir que la película cuenta con unos invitados de lo más divertidos. "Los Gastaman Brothers", 5 niños disfrazados de un popular equipo "sentai" para defender la justicia y que confundirán a Miki con un monstruo (-_-U los detractores de Miki estarán encantados...). Después del ending, Miki se hará las mismas preguntas que nos hacemos todos:

"Yuu, ¿me conocías antes de ser presentados por nuestros padres? ¿por qué me seguías y no me dijiste nada?", etc.

ANIMACIÓN

Técnicamente, la animación es algo superior a un capítulo de TV, no es tan estática como ésta, es bastante más fluida, y los diseños de personajes no sufren los descensos de calidad ni los altibajos que se podían ver entre un capítulo y otro de la misma serie de televisión.

COMENTARIO

Realmente la película no es ninguna maravilla, seamos sinceros, es excesivamente corta (un poco más larga que un capítulo de TV) y realmente ha sido planteada para el fan de la serie, que estará bastante satisfecho con ella. No esperéis ver una continuación de la serie, se trata de una historia independiente que narra el hecho de que Yuu conociese a Miki desde antes de la presentación por parte de sus

padres, esto no aparece reflejado en el manga de Yoshizumi. Lo que más destacaría en el film es el extraño pero interesante comportamiento de Yuu, es curioso ver lo afable que es justo antes de conocer a la pobre Miki, víctima de sus incordios, aunque todos sabemos que sólo es una fachada exterior que pronto desaparecerá en él, además del curioso comportamiento que adopta durante toda la película, manteniéndose como un simple espectador. Además también podremos deleitarnos con una gran canción: "Hold Me" ("Abrazame").

PERSONAJES

Hagamos un breve comentario sobre los principales personajes de la historia:

- **Miki Koishikawa:** es la típica chica que sólo piensa en el amor, y en los problemas que le conciernen, al fin y al cabo es sólo una adolescente corriente como cualquier otra.
- **Yuu Matsuura:** es el típico chico al que le cuesta exteriorizar sus sentimientos, aunque siempre parezca que le reshala todo, en el desarrollo de la serie de TV vimos que realmente era sólo una fachada.

■ Miguel Angel Ortiz
 x3098383@turing.ugr.es

CD AUDIO



Gundress Soundtrack

Hardboild Gigapunk Movie
Ref. TOCT-24103; Precio: 3.500 Yenes

Devilman Lady original Soundtrack

Música de Toshiyuki Watanabe.
Ref. POCX-1109; Precio: 2.854 Yenes

Devilman Lady - Original Soundtrack Kanzenban

CD doble con los temas de la serie de animación y algunas variaciones.
Ref. POCX-11123; Precio: 3.675 Yenes

Touch_Miss Lonely Yesterday Are kara kimi wa...

Original soundtrack
Ref. VPCG; Precio: 2.381 Yenes

Bubblegum Crisis Tokyo 2040 -Original Soundtrack II

Ref. VICL-60238; Precio: 3.045 Yenes

Priss Asagirl Vocal collection - As Sekiria

Once temas vocales, incluido el op. Y'know
Ref. VICL-60237; Precio: 3.045 Yenes

Gasaraki Denkyo ongaku II

Op. en su TV size . Un total de 18 temas.
Ref. VICL-60296; Precio: 3.045 Yenes

Gasaraki -Image Album

<Metosera no nanatsu no kokuin>
Ref. VICL-60297; Precio: 3.045 Yenes

Kareshi Kanojo no Jijô ACT. 2.0

Ref. KICA-449; Precio: 3.095 Yenes

Shin Getta Robo - Original Soundtrack vol.1

Ref. AYCM-630; Precio: 3.059 Yenes

VIDEO



Touch_Miss Lonely Yesterday Are kara kimi wa...

Ref. VPLY-70719; Precio: 9.800 Yenes, 93mn.

Glass no Kamen Vol. 2

Con el segundo OVA, *Honou no kaidan* (escalones de fuego)
Ref. POVV-3242; Precio: 9.800 Yenes /POLV-3242; Precio: 7.800 Yenes, 48 mn.

Welb Kreuz FINAL TOUR (life video)

Das Ewing Dasein
Ref. MMVP-1002; Precio: 7.800 Yenes, 102 mn.

Saber Marionette J to Z Act.4

Ref. BELL-1436/BES-2245; Precio: 6.000 Yenes, 70mn.

Bubblegum Crisis Tokyo 2040 - ACTION 2

Con los capítulos tres y cuatro: *Keep Me Hanging On* y *Machine Head*
Ref. JULA 58062/VVAS1102; Precio: 5.800 Yenes, 50mn.

Kareshi kanojo no Jijô Term.1

Incluye los cuatro primeros episodios de la serie.
Ref. KIVA-391/KILA-391; Precio: 6.600 Yenes

Devilman Lady Vol.3 (8º al 10º ep.)

Ref. POVV-3263/POLV-3263; Precio: 5.800 Yenes

Gasaraki Vol.3

Ref. BELL-1336/BES-2235/BCBA-0034; Precio: 6.000 Yenes, 75mn.

Cowboy Bebop 4th Session

Incluye tres episodios..
Ref. BELL-1304/BES-2032/BVBA-0021; Precio: 6.800 Yenes, 75mn.

Harlock Saga - Nibelung no Yubiwa -Rhin no Kikin-

Cinta con el segundo de los OVA's de esta nueva entrega.
Ref. BELL-1322/BES-2210/BCBA-0055; Precio: 5.000 Yenes, 30mn.

Silent Möbius 04

Incluye los capítulos 11-14
Ref. BELL-1270/BES-2126; Precio: 7.800 Yenes, 96mn.

DVD

Magic Knight Rayearth - Memorial DVD Collection 1

Primera colección de la serie de televisión en DVD.
Ref. POBV- 2001/4; Precio: 18.800 Yenes



J-Pop



Hide

GRUPOS ROCK Y GRUPOS POP

Son los más parecidos a los del resto del mundo. Componen ellos mismos los temas donde expresan sus ideas a través de la música. Suelen empezar tocando en pequeños locales, para luego, dependiendo del estilo, pasar al estrellato. Sería complicado definir el grupo estándar, ya que hay muchos y variados, y los mismos grupos visuales comentados antes también entrarían en este estilo.

Por citar algunos grupos, entrarían desde "Judy And Mary" hasta "Puffy", pasando por "Glady", "Globe", "The Yellow Monkey", "Black biscuits", "B'z", "L'Arc en Ciel", "Mr. Children", "U'fuk", "trf", "Luna Sea", "Southern All Stars", "Kome Kome Club", "Chage & Aska", "Pizzicato Five", "Every Little Thing", "TUBE", etc.

Pero también hay solistas respaldados por un grupo que mantiene el anonimato. Algunos ejemplos de esto son: "Aikawa Nanase", "Fukuyama Masaharu", "Kageyama Hironobu", "Shinohara Tomoe", "Go Hiromi", etc.

GRUPOS DE/PARA ANIME

Hay ciertos grupos que no aparecen en los programas de música de la TV, ni en revistas que no sean de anime, y que dedican la mayoría de sus temas a las bandas sonoras del anime. Se considera J-pop, pero poca relación tienen con los otros grupos. Esto mismo ocurre con las *seiyuus*, que están más relacionadas al mundo del anime, y que nunca las veríamos en un programa de música en general.



Yoshiki



Hola frikis, aquí Pako. Aún no se cómo, pero vuelvo a estar con vosotros este mes....¿será que le habré caído bien a la directora?

Esta vez acabaremos de explicar los diferentes tipos de grupos que hay por esos lares....aunque no se puedan clasificar todos los grupos...se mira de generalizar bastante... También comentaremos un poco por encima los medios de comunicación y universo del Jpop... Empesamos...

Algunos ejemplos serían "Zard", "Wands", "Deen", "Field of View", "Baad". Y por parte de las *seiyuus*, "Hayashibara Megumi", "Hidaka Noriko", "Kouda Mariko", "Tomo Sakurai".

COMPOSITORES Y PRODUCTORES

Hablando de grupos en general, hay algunos que están consolidados, son aquellos que los llevas oyendo toda la vida (como aquí lo sería "Mocedades" poniendo un mal ejemplo, y un tanto rebuscado por cierto).

Tiene mérito llevar muchos años en activo en el mercado japonés, ya que la mayoría cuando consiguen el éxito, o se separan para seguir la carrera en solitario o se dedican a producir a otros grupos, o ambas cosas (si es que antes no se ha suicidado colgándose del pomo de una puerta...).

De aquí saldrían los que yo llamo los "cerebros", son aquellos que componen las canciones, los líderes del grupo del que forman parte. Y a parte de componer para su grupo, componen para otros grupos poco conocidos, o para *idols*. Casos de cerebros son "Komuro Tetsuya" (productor de: (agárrate) "Globe" (del que forma parte), "Amuro Namie", "Kahara Tomomi" (Tomo-chan, *umareta baka...*), "Tohko", "Suzuki Ami", "Ring", y produjo en su momento a: "trf", "Seiko Matsuda", "Shinohara Ryoko", "Nakayama Miho", "TM Network" (del que formaba parte, y que a lo mejor os suena por su tema "Get wild" del anime de "City Hunter") y a muchos más que me dejo... Otro caso de cerebro pero más modesto, es el de Yoshiki (X-Japan) que ha producido a "Kitano Shoko" (hija del famoso actor "Kitano 'beat' Takeshi") y a "Dir en Grey", "Igarashi Mitsuru" (Productor del grupo "Every Little Thing" del que forma parte, y de la idol "Mizuki Arisa"), "Tsunku" del grupo "Sharan Q" que produce también a las "Morning Musume" o "Takuro" del grupo "Glady"... Bueno, quizá os estoy liando un poco con tantos nombres... o sea que supongo que os quedará claro el concepto de "cerebro" ¿no?

Seiyuus



Tomo Sakurai



Mariko Kouda



Judy and Mary

UNIVERSO J-POP

Vamos a ver el panorama del universo del J-pop en lo que a medios de comunicación se refiere. TV, revistas, etc...

Hay distintos programas de música, las típicas "listas de éxitos", donde se emite un *ranking* de diferentes videoclips. Luego están los que hacen entrevistas a los cantantes, donde actúan en directo y además los programas especiales como el de fin de año (Kouhaku Uta Gassen) donde se reúnen un número considerable de cantantes y grupos de diferentes estilos, desde el grupo de rock hasta el tradicional conocidas como "enkas" (sí, esas señoras que cantan con kimono...)

Hago mención especial a un programa llamado "Hey Hey Hey Music Champ", que está presentado por dos personajes famosos en el mundo de la música ("Hamada-san" y "Matsumoto-san") y más que presentadores, son *showmans*, que además hacen sus pinitos como cantantes. Pues tales elementos se meten con los cantantes invitados, llegando a "pegar collejas", hacer llaves de judo, etc... valiéndose de que ellos son más famosos todavía que los mismos cantantes invitados. Muy divertido

Revistas del tema en Japón hay muchas, la diferencia se basa en los estilos de música, *heavy*, *pop* comercial, para anime... y también porque dichas revistas son editadas por empresas que tienen su propio sello discográfico, o en el caso de no ser así, están asociadas a alguno. ¿Diferencias? es probable, no imposible que en una revista que edita Sony, por ejemplo, te encuentres un grupo que esté asociado a la Columbia, o sea, que cada discográfica barre para su casa promocionando a los grupos que han firmado con ellos la edición de sus CD's.

MERCHANDISING

El J-pop también tiene su *merchandising*, como si de una serie de anime se tratara. Cada grupo tiene sus *shitajikis*, *cards*, muñecos, camisetas, llaveros, relojes, bolígrafos, etc... Y hacen ediciones limitadas de artículos para

regalar/vender en citas especiales como conciertos...

SUBSECCIONES

Bien, una vez resumido todo este cacao, vamos a explicar un poco el resto de subsecciones. En un principio en cada número se tratará un grupo diferente donde se explicarán todos los detalles de este, como discografía, historia, etc... También os mantenemos informados sobre las últimas noticias del mundillo.

SE SUPONE QUE ESTO ES LA SECCIÓN DE "NEWS"

Para empezar, recordamos a todos, por si no lo sabíais, que un componente del grupo X-Japan, Hide, se suicidó (¿?) el 2 de mayo del año pasado, entonces el resto de componentes del grupo pensó en hacer un concierto homenaje a su nombre. Las noticias que se han dado hasta ahora sobre este concierto no han sido del todo

fiabiles, no se ponían de acuerdo con las fechas, artistas invitados, etc... y al final no se va a hacer nada... simplemente un segundo funeral en memoria... Lo que sí se ha editado es un CD de homenaje con varios temas de Hide cantados por diferentes grupos como Glay o Siam Shade.

Bien, esto es todo por este mes... hala, a cuidarse y no olviden mineralizarse y supervitaminarseeeeeeeeeee...

CAAD

■ Pako

MINI-GLOSARIO

- **Umareta baka**-1. Del japonés, nacida tonta. 2. Nombre propio (Kahara Tomomi).
- **Enka**- cantante típica de Japón. Lo que aquí sería la Jurado o la Pantoja.

TOP TEN

CD SINGLES

- 1- **Hamasaki Ayumi**
LOVE~Destiny~
- 2- **L'Arc~en~Ciel** -
HEAVEN'S DRIVE
- 3- **Oikawa Mitsuhiro (Michi)**
Bara iro no jinsei
- 4- **Spitz**
NagareBoshi
- 5- **Utada**
Hikaru First Love
- 6- **GLAY**
Survival
- 7- **Yoshikawa Hinano**
Mellow pretty
- 8- **Fanatic Crisis**
7 [seven]
- 9- **Zard Mind**
Games
- 10- **Kawamoto Makoto**
Pika pika

CD ALBUMS

- 1- **Suzuki Ami**
SA
- 2- **Shinohara Tomoe**
DREAM&MACHINE
- 3- **Sophia**
MATERIAL
- 4- **Urufurus**
URUFURUS LOVE SONG
BEST "Stupid&honest"
- 5- **Ice**
TRUTH
- 6- **Various Artists** hide
TRIBUTE SPIRITS
- 7- **Hysteria blue**
BABY BLUE
- 8- **Every Little Thing**
EVERY BEST SINGLES+3
- 9- **Judy and Mary**
44982 VS 1650
- 10- **T.M.Revolution**
THE FORCE

HIDE TRIBUTE SPIRITS (PCCM-0002 ¥ 3.150)

- 1- **ROCKET DIVE/**
TOMOYASU HOTEI
- 2- **Beauty & Stupid/**
KIYOHARU-SHOJI
- 3- **TELL ME/**
Kyo&TETSU
- 4- **PINK SPIDER/**
SIAM SHADE
- 5- **LEMO**
Ned I Scream/shame
- 6- **PINK SPIDER/CORNELIUS**
- 7- **FLAME/**
ZEPPET STORE
- 8- **SCANNER/**
LUNA SEA
- 9- **DOUBT '99/**
BUCK-TICK
- 10- **Ever free/**
TRANSTIC NERVE
- 11- **GENKAIHARETSU/**
OBLIVION DUST
- 12- **MISERY/**
GLAY
- 13- **CELEBRATION**
Featuring hide/I.N.A.-PATA-heath
- 14- **GOODBYE/**
YOSHIKI

* El tema que interpreta T.M. Revolution en Rurouni Kenshin es el tercer ending "Heart of Sword"

NOVELTAS



EJEMPLO DE MONTAJE DE UNA FIGURA DE VINILO

Empezaremos con una pierna. Eliminaremos los sobrantes de las distintas piezas, calentando primero la zona con un secador de pelo para facilitar el corte. Después uniremos las piezas más grandes (muslo y pantorrilla). Antes de pegar el pie hay que tener en cuenta que al de la pierna izquierda tenemos primero que introducirle un alambre grueso (3-4 mm) en la planta, que será la unión de la figura a la base (ya que la figura está de puntillas, y no se mantendría de pie sola). En las instrucciones aconsejan rellenar el pie de pegamento o escayola para asegurar el alambre (masilla también serviría). De las piernas también se deben dejar sin pegar la protección de la rodilla y la cubierta de la tobera (apertura, entrada) trasera, ya que dificultarían el pintado de algunas partes (estas dos cosas se pintarían aparte y se pegarían una vez pintado el resto de la pierna).

Los brazos serían básicamente lo mismo. Yo sólo encontré problemas en el izquierdo, en el que uno de los misiles estaba un poco doblado,

pero introduciéndole un alfiler (de los de costura) conseguí enderezarlo. De nuevo hay partes que deben dejarse sin pegar hasta que esté pintado el resto: las protecciones de los hombros.

El cuerpo consta de dos piezas, por lo cual no tiene demasiada complicación. Pero en una parte no encajan bien y hay que rellenar el hueco sobrante con masilla y después lijar. Las alas que van unidas al cuerpo también hay que dejarlas sin pegar hasta el final (o por lo menos hasta después de haber pintado la espalda de la figura). Estas alas también tienen otro problema: Están un poco torcidas (lo que se supone que es parte de una armadura de combate no queda demasiado realista ^_^). Para arreglarlo, antes de pegar cada una de las dos piezas que componen cada ala, se introduce y se pega una pieza fina de madera, plástico o metal (lo que tengáis más a mano, pero que encaje justa y sea rígida y plana) en la pieza larga, para que se mantenga derecha. Las alas van unidas al cuerpo por un par de piezas metálicas (las únicas que tiene la figura, para que resistan bien la tensión).

Queda la parte más complicada: la cabeza (más que nada porque está compuesta de siete piezas,

Bien, para acabar de explicar mejor cómo se montan las figuras voy a poner un ejemplo práctico. La figura elegida es una figura de vinilo de la serie Galaxy Fraulein Yuna (véase foto para ver cómo debería quedar al final). Voy a explicar una de vinilo porque para empezar son las más fáciles (y baratitas). Esta figura en especial tiene bastantes piezas para lo que suele ser normal en una de vinilo, por lo cual no es que sea la más ideal para que empecéis, pero es la que tenía más a mano sin montar y mi presupuesto no está en uno de sus mejores momentos...:P Para empezar las más simples (por cantidad de piezas y dificultad de montaje) son las de chicas en traje de baño (sí no fuera porque el color carne adecuado es #\$\$%&! difícil de conseguir. Buscaos una que esté vestida ^_^), pero como ejemplo esta vale (y ya se sabe, si sabéis cómo se monta una difícil, una más fácil es pan comido).



pero tampoco es para tanto). Aquí vuelve a haber problemas al haber unas cuantas piezas que no acaban de encajar bien (lo cual en una parte tan visible como es la cabeza, que muchas veces es la primera en la que la gente se fija, es algo que hay que arreglar como sea), y aplicamos masilla. El pelo (específicamente la cola) es lo que peor encaja. Hay una enorme separación en la parte interna, donde se juntan las dos piezas que hay que rellenar con masilla en abundancia. De nuevo, esta cola no se debe pegar hasta el final, junto a las alas, ya que también impediría pintar cómodamente buena parte de la figura.

Y ya está. Sólo un último consejo: las perlitas nacaradas que trae la figura para pegárselas a los auriculares tampoco conviene pegarlas hasta no acabar de pintar la figura, ya que se pueden manchar (no sería raro). Ahora quedaría



La Maqueta montada

imprimir la figura y las partes sueltas y ya estaría lista para empezar a pintar. También convendría buscar una base de madera a la que sujetar el alambre del pie (conviene que no sea la definitiva, ya que al igual que las perlitas, puede mancharse de pintura). Y dicho esto pasaré a explicar...

LOS TIPOS DE PINTURAS



Tronco

Como supongo que habréis supuesto, las figuras no se pueden pintar con pintura al óleo o con témperas (hombre, conozco "chalaos" que lo han hecho, e incluso cosas peores, pero no respondo de los resultados). Hay varios tipos de pinturas distintas, disponibles en tiendas de modelismo, o incluso en las mismas tiendas especializadas donde hayáis adquirido la figura.



Cabeza desmontada

ESMALTES
Primero tendríamos los **esmaltes** (con marcas como Humbrol o Tamiya). Son pinturas que se disuelven con un solvente especial (o



Piezas que forman el cuerpo montadas

"thinner", como se le llama), o con aguarrás (el resultado es casi el mismo y es bastante más barato). Vienen en unos botecitos metálicos muy pequeños, pero suele haber más que suficiente. Hay una amplísima gama de colores (muchos de ellos con nombres ya directamente preparados para modelismo: "German SS Camouflage Brown" "US Navy Grey", etc.). Las ventajas: resisten bastante el roce sin descascarillarse y tienen los mejores colores metálicos que he visto en ningún tipo de pintura. Los inconvenientes: secan bastante lento (hay que esperar como una media hora –a veces más– antes de volver a pintar encima de una capa para asegurarse de que está seca), y algunos de los colores son brillantes, lo que le da a las figuras un acabado poco realista; eso fastidia bastante, sobre todo si ese color en específico es el que necesitas y no existe en versión mate (aunque siempre nos quedará el barniz mate, pero a veces no se quita el brillo ni por esas).

ACRÍLICOS

Después tendríamos los acrílicos (con marcas como Vallejo, Miniature Paints, The Armoury, o Games Workshop), que son las que yo uso y recomiendo. Son pinturas con base de agua y, por tanto, se disuelven y quitan con agua. Se presentan en botecitos de cristal o plástico transparente, y también hay una gran gama de colores (no tanta como de esmaltes, pero como los acrílicos se mezclan de maravilla, pues no importa demasiado). Eso sí, si compráis las de Games Workshop no os sorprendáis si veis colores llamados "Verde Goblin", "Amarillo Hueso Deslucido" o "Negro Caos", ya que están creadas para las figuras de plomo de Warhammer, pero sirven igual de bien para el tipo de figuras que nos ocupa. Las ventajas: secan realmente rápido (menos de cinco minutos), la gran mayoría tienen un acabado mate, y se disuelven con agua; si os hace falta disolvente no tenéis mas que ir al grifo más cercano. Las desventajas: aguantan poco el roce (es imprescindible el barniz para proteger la figura una vez acabada) y los colores metálicos no acostumbran a ser muy buenos (yo pinto normalmente con acrílicos, pero las partes metálicas las pinto con esmaltes). Ah, y dicen que no son tóxicos (aunque yo no me los bebería).

Por último hay otro tipo de acrílicos que se disuelven con alcohol en vez de con agua. Son

básicamente iguales que los anteriores, aparte del disolvente.

OTROS

Después tendríamos las tintas y acuarelas (que no son adecuadas para el pintado en sí, pero que son útiles para algunas técnicas como el lavado, de lo que hablaré en el próximo artículo), y barnices. Hay dos tipos de barnices: mate y brillante. El brillante protege más, pero le da un aspecto poco realista a la figura, por eso es preferible dar dos capas de barniz mate, que protege menos, o una de brillante y encima otra de mate; esta última opción es la menos recomendable ya que:

- a) puede que se pierdan algunos detalles pequeños, y
 - b) puede que el barniz mate no consiga eliminar del todo el brillo en algunas áreas.
- Recomiendo aplicar el barniz con spray, en lugar de con pincel (es más uniforme).

PINCELES

Y, claro está, hay que hablar de los pinceles, ya que voy a suponer que, como yo, vais a pintar con pincel, y no con aerógrafo (ya es suficientemente caro este hobby... Si estáis puestos en el dólar y vuestro presupuesto es amplio os lo podéis pensar, pero para el resto de mortales, el pincel va a ser el pan nuestro de cada día). Los mejores pinceles son los de pelo de marta, aunque últimamente he encontrado algunos sintéticos bastante buenos. Los mejores para las áreas grandes y lisas son los planos (uno plano del 5 o el 6 para las áreas grandes va bien). Después harán falta pinceles más pequeños para las áreas más pequeñas (uno del 1 o el 2 sirve. No hace falta que sea plano), y algunos realmente finos para los detalles más minúsculos (desde un dos ceros hasta un cuatro ceros si tenéis mucho pulso). Además de los pinceles con los que pintaréis normalmente os harían falta un par más malillos, para el pincel seco (otra técnica, ya hablaré de ello), que "se carga" los pinceles fácilmente y tampoco necesita una calidad excesiva. Para esto, los pinceles planos son los mejores.

Y es todo por este mes. En el próximo artículo hablaré de las técnicas de pintado.

David Rodríguez

The Master (da_masuta@angelfire.com)



Pierna 1



Pierna 2

Este mes ofrecemos un contenido más variado dejando a un lado el carácter casi monográfico de ediciones anteriores de esta sección. Algunas veces está claro que hay temas que mandan como podía ser el caso de Rurouni Kenshin, pero de vez en cuando está bien recuperar temas antiguos o bien descubrir webs acerca de temas que nos empiezan a interesar, como puede ser el caso del J-Pop. A estas alturas ya debéis ser casi unos navegantes expertos, así que si descubrís alguna web interesante que creéis que deberíamos reseñar, no dudéis en escribirnos y decírnoslo.



OTAKU TOP WEB

1 El Castillo Manga de Animo:
<http://www.arrakis.es/~animo/manga.htm>

- 2.- Ultimate animanga archive:
<http://www.theanimearchive.org>
- 3.- Nausicaa.net:
<http://www.nausicaa.net>
- 4.- Video Girl Ai:
<http://www.fortunecity.com/marina/christian/204/vgai>
- 5.- Otaku World!:
<http://www.otakuworld.com>
- 6.- Anipike:
<http://www.anipike.com>
- 7.- Tomodachi:
<http://www.tomodachi.ml.org>
- 8.- Asociación Adam:
<http://www.adam.eu.org/es>
- 9.- Ranma 1/2 Library:
<http://ranmainfo.simplenet.com>

¡Esperamos vuestros votos!

Para votar:
dokan@intercom.es

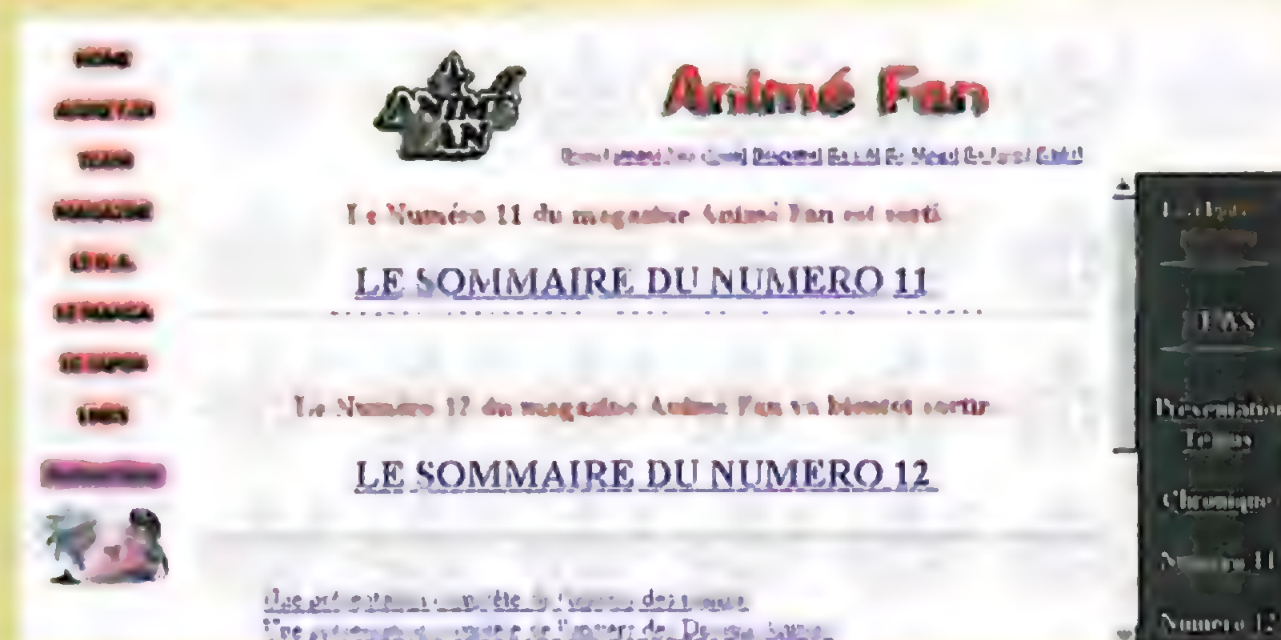
WEBS DEL MES

Anime Fan Magazine

URL

<http://www.multimania.com/animefan/home/index.html>

En francés, pero se trata de un buen magazine. En su página principal la información que contiene el magazine. Dossiers de Miyazaki y Tezuka; también podemos conocer al staff de la publicación; en el apartado "magazine" tenemos una reproducción de los últimos ejemplares. Además encontraréis información detallada sobre el manga como la industria, el grafismo, la historia, el manga en Francia (cómo no), artesanía o producción en masa y temas muy curiosos como los formatos o bien el simple sentido común de cómo se hacen las cosas respecto a manga en Japón. Como complemento trata diversos temas sobre el propio Japón como su historia, religión, sociedad, lengua, literatura, arte, arquitectura y cine.



Diseño: ●●●●●
Contenido: ●●●●●
Velocidad: ●●●●●
Media: ●●●●●

Mazinger Z en español

URL

<http://members.xoom.com/trashland/>

LA SERIE

Un Resumen de los Episodios

composición, esta web nos mantiene informados de todo lo que tiene que ver con Mazinger. Sin duda, la reciente emisión de la serie, Mazinger en C33 y Gran Mazinger en el Canal Sur ha contribuido a que los fans de esta serie estén más satisfechos, así como la aparición de las películas de la mano de Selecta Visión se convierten en un complemento imprescindible para éstos. La web da información concisa como un listado completo de los capítulos de la serie para que no os perdáis ni uno; además se incluyen algunos capítulos comentados con imágenes.

Diseño: ●●●●●
Contenido: ●●●●●
Velocidad: ●●●●●
Media: ●●●●●



Bienvenue dans le site d'Ulisse 31

URL

http://homer.span.ch/~spaw4177/Ulysse_31/sommaire.htm

¿Quién se acuerda de Ulysses 31? Premio! esta coproducción Franco-japonesa que pudimos ver "años ha" en nuestras queridas pantallas. También se editaron en su día los cómic-book en español que algunos de nosotros todavía conservamos con nostalgia. Si ahora la volviéramos a ver quizá nos pareciese un poco ñoña (con toda la competencia que hay y con todas las series espectaculares que hemos podido ver) pero nos ha saltado la lagrimilla cuando hemos visto esta página. Al igual que la anterior es francesa, pero se entiende muy bien (de veras). Además es muy atractiva visualmente hablando, y os vais a enterar de muchos detalles que desconocíais acerca de Ulysses.



Diseño: ●●●●●
Contenido: ●●●●●
Velocidad: ●●●●●
Media: ●●●●●



WEBS DEL MES



Fanatic Web Page

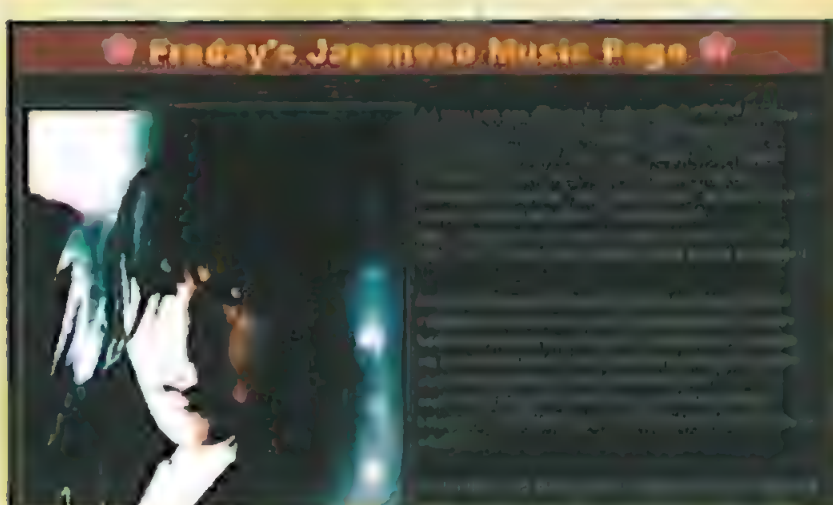
Una página española, no, nos peguéis, ya sabéis que nos gusta poner páginas nacionales pero que la variedad prima en internet y eso se refleja en el mayor nº de páginas que hemos reseñado en otros idiomas. Bien, centrándonos en esta página cabe decir que está única y exclusivamente dedicada al fan. Tenemos a Lamu recibiéndonos en la página principal y una curiosa mascota en el menú parecida a un smiley. Noticias, reseñas, artículos y una más que casposa sección donde encontraréis una (por así decirlo) historia en imágenes que nada tiene que ver ni con manga ni con el anime pero que os hará reír un buen rato.



Diseño: ●●●●●
Contenido: ●●●●●
Velocidad: ●●●●●
Media: ●●●●●

URL

<http://come.to/fanatic>



Friday's Japanese Music Page

Para los amantes del J-Pop o para quienes se hayan aficionado a este de género de música gracias a nuestra reciente sección ^ ^ . Todo tipo de información sobre los grupos más curiosos y fascinantes que pueblan la Tierra. Esta página está en inglés ;

todavía no he encontrado ninguna de J-Pop en español, y si hay alguna daos a conocer escribiéndonos un mail a la revista, ya sabéis. En la presente página no existe un menú en particular, sino que los temas vienen subrayados en naranja y la información sobre los grupos (visuales en su mayor parte) la tenéis al hacer click sobre el icono de los mismos. La información, fotografías y todo el contenido de esta página es muy extenso, ideal para pasearse por ella más de una vez y siempre con muchas cosas por ver. Historias, discografía, noticias, biografías completas... si es que hay de todo!

URL

<http://www.geocities.com/Tokyo/3918/jpop.html>

Diseño: ●●●●●
Contenido: ●●●●●
Velocidad: ●●●●●
Media: ●●●●●

Ot@ku.net

WEBS BREVES

BLACK JACK IMAGE SHRINE

URL: <http://www.geocities.com/Paris/Bistro/2453/bjshrine.htm>



Diseño: ●●●●●
Contenido: ●●●●●
Velocidad: ●●●●●
Media: ●●●●●

VISION ONLINE PRESENTS ASTROBOY

URL: <http://members.xoom.com/tatsuwon/>

WELCOME
INFO
IMAGES
SOUNDS
FILES
SHOP
FORUM
CHAT
LINKS
FEEDBACK

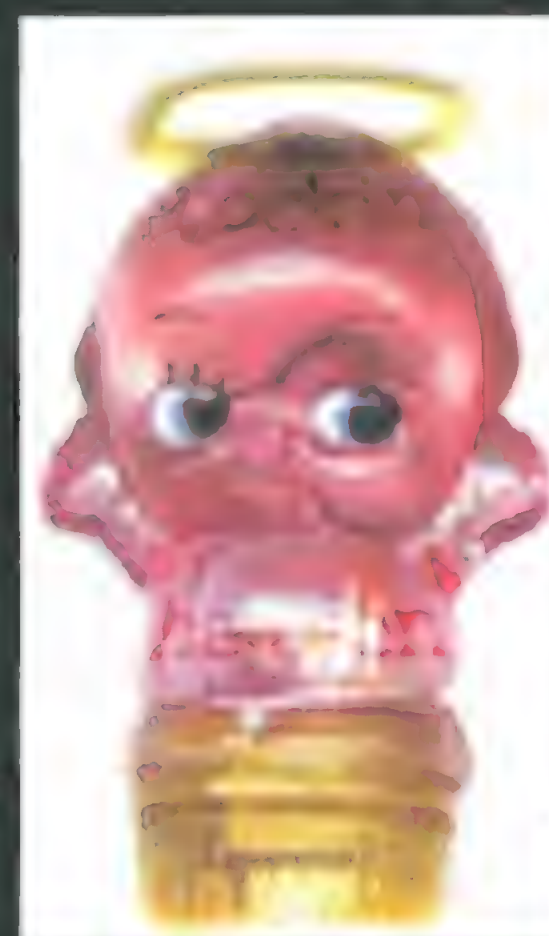


Diseño: ●●●●●
Contenido: ●●●●●
Velocidad: ●●●●●
Media: ●●●●●

ROCKIN'

URL: <http://www.geocities.com/~rockin-heaven/index.html>

Del mismo autor que la página de J-Pop en las Webs del mes, esta página está dedicada al Rock Visual (ver Dokkan n°13). Una extrasa bombilla rosada nos da la bienvenida a esta página y un montón de grupos nos esperan en ella! L Arc en Ciel, Luna Sea, Malice Mizer...



ML's

- Lista de Marmalade Boy

<http://www.onelist.com/subscribe/mmboy>

Fuente: MLM/ADAML

¿Tus amig@s te miran mal porque te creen adict@ a los culebrones? ¿No eres capaz de encontrar un chico que se iguale a Yuu (o Ginta, o Kei, o Satoshi, o....)? ¿Ninguna chica se equipara a Meiko (o Arimi, o Miki o....)? ¿Te consideras un Marmalade-baboso? PUES ESTE ES TU SITIO!!! No lo dudes mas y unete a la mmboy mailing list, y podras charlar con sus miembros de tu serie favorita (y tambien de otras cosillas ^_^) ¡¡¡¡VENGA, ANIMATE!!!!

- Lista de Slayers

<http://www.onelist.com/subscribe.cgi/slayerslove>

Fuente: NEWS-ES.REC.MANGA

ML de Slayers en español, para cualquiera que le guste este anime.

- Lista de Sailor Moon

lightning@apdo.com

Fuente: ADAML



WEBS CORPORATIVAS

- Página web de Otaku Visión

<http://www.selecta-vision.com/otaku/>

Fuente: ADAML



- Dirección oficial de Akemi Takada (en japonés)

<http://www.pierrot.co.jp/artists/takada/>

Fuente: ADAML

LINKS: SITIOS WEB CON ANIME EN DVD

• http://www3.dvdexpress.com/consumer/Catalog_Frame.asp?page=japanese
• <http://www.dvdexpress.com-is-the-route-dir>

• <http://www.animeondvd.com/>
• <http://www.the-place.com>

Fuente: NAUSICAA.NET/ADAML

SIGO RECIBIENDO MÁS Y MÁS MENSAJES DICIÉNDOME QUE COMENTE ESTE Y AQUEL JUEGO. OS LO AGRADEZCO MUCHO Y PROCURARÉ SATISFACEROS A TODOS/AS. POR LO PRONTO LA SECCIÓN DE ESTE MES ES MÁS LARGA QUE DE COSTUMBRE YA QUE APROVECHANDO EL ESTRENO EN NUESTRAS PANTALLAS DE RURONI KENSHIN ME HE SACADO DE LA MANGA (¿COGÉIS EL CHISTE? ㄟ_ㄟ) LOS COMENTARIOS DE SUS VIDEOJUEGOS... VEREMOS SI ME QUEDA ALGO PARA EL QUE VIENE. ^_^

INFORME ESPECIAL

Los Videojuegos y el Otaku (III) EL PORQUÉ DE DE TODO ESTO

¿Por qué hay una sección sobre videojuegos en una revista de manga? Bueno, esto se responde fácil... para que yo gane din... digooooo, para reseñar los juegos que cuentan con un estilo manga o se basan directamente en uno. Pero, ¿por qué? ¿por qué existen estos juegos? De acuerdo, esto ya es otra cosa.

En primer lugar, creo que es obvia la relación que existe entre el trío de... llamémoslos "medios de expresión" (al fin y al cabo lo son, y si no que alguien me demuestre lo contrario) que forman el manganime, el cine y los videojuegos. Y podríamos incluir un cuarto medio, pero es más raro que tenga lugar; me refiero por supuesto a los libros o novelas. Es frecuente encontrar la película del manga (ej. *Crying Freeman**) o el manga del juego (ej. *Vampire Hunter*), por no hablar del juego del manga ya que creo

que tenéis bastantes ejemplos entre estas páginas. Principalmente existen dos motivos para que estos aparentemente matrimonios forzados existan... Por un lado tenemos el más claro y evidente, es decir, el ansia de obtener el mayor beneficio posible derivado del éxito paulatino de tal o cual serie. Para esto los japoneses son unos lince y han depurado hasta límites increíbles la técnica de inundar el mercado con toda clase de productos relacionados con un título de éxito (esté en el formato que esté).

Pero existe otra razón, una razón que no siempre se da, pero que se da de vez en cuando y que no necesariamente está reñida con la anterior. Se crean buenas historias que, como tales, se pueden trasladar perfectamente a otros medios, léase manga, anime, videojuegos o lo que queráis. En el fondo eso no importa, sino transmitir esas historias al mayor número de personas posible.

* No viene muy a cuento pero es que os quiero ahorrar unos durillos. No os recomiendo la nueva película de *Dacascos*, el remake televisivo de *El Cuervo*.

PREVIEWS...

Lain Serial Experiments

Este juego salió a la venta antes de que se estrenase la serie, y no es que la serie se base en el juego. En realidad no es algo tan raro; sólo es una táctica de marketing más. Sin ir más lejos (ya, ya sé que estoy obsesionado) el nuevo y más ambicioso proyecto de Gainax, *Aoki Uru*, un largometraje con un presupuesto astronómico, será "presentado en sociedad" mediante una serie de lanzamientos previos que incluyen también un juego para PSX. Bien, entrando en materia, en el juego nuestra PSX se transforma en un Navi con el que tenemos que recolectar información por la *Wired* sobre la chica que aseguran haber visto las amigas de Lain; la misteriosa chica que tanto y tan poco se le parece a la vez. Recreando a la perfección la ambientación de la serie, el juego nos transporta de la mano de Lain a una aventura en la que tendremos que descubrir qué es verdadero y qué no lo es.



SNES

Este mes estoy aquí para comentar dos juegos que, pese a ser ligeramente antiguos, merecen ser mencionados. Ambos son para la consola SNES de Nintendo para la que aparecieron en su momento centenas de juegos emparentados de una forma u otra con el manga.

KISHINDOUJI ZENKI BAT

Dice la leyenda que el demonio Zenki fue invocado por el sacerdote Enno Ezuno hace 1.200 años y controlado para que acabase con las fuerzas del mal que azotaban el país. 1.200 años más tarde la paz vuelve a romperse y aparecen dos enviados del mal. Es entonces cuando Chiaki Enno, una joven sacerdotisa descendiente de Enno Ezuno, libera a Zenki de su letargo para que les defienda...

El manga de Zenki, por Yoshihiro Kuroiwa, tuvo un éxito espectacular, apareciendo paralelamente una serie de TV, además del lanzamiento de todo tipo de merchandising, cómo el videojuego para Super Nintendo de plataformas en el que controlaremos a Zenki, lord de los demonios a través de distintos niveles que recrean la historia del manga. A nivel técnico, presenta unos gráficos correctos, con unos personajes pequeños pero definidos y una jugabilidad más que aceptable. La música, a pesar de no ser demasiado buena, no desentona en ningún momento, manteniendo el nivel de los demás aspectos del juego. En definitiva se trata de un juego bastante entretenido tanto si te gusta el manga como si no. La compañía que lo desarrolló fue Hudson Soft, y les ocupó un cartucho de 16 Mb de consola.

3x3 EYES

Basado en la exitosa e interminable (y que siga) saga *Sazan Eyes*, tenemos este videojuego a caballo entre las plataformas y la aventura conversacional en el que controlaremos a Yakumo en su odisea contra el mal.

El personaje tiene una movilidad bastante buena y los gráficos son aceptables, pero lo que destaca por encima de todo es su banda sonora, la que calificaría de genial. Al estar el juego en japonés es bastante difícil de avanzar en la historia, ya que una parte importante del juego son los diálogos con los demás personajes que te indican dónde debes ir o que ítem utilizar en tal o cual sitio.

De todas formas este juego debió ser una joya para los aficionados a la serie en Japón, y que podría haber sido lanzado en nuestro país cuando la consola aun vivía. Banpresto fue la compañía que lo realizó.

J EN JAPÓN

ERETZVAJU: ANIME SENTAI EN 3D

Yukes, creadores del *Toukuon Retsuden*, nos traen esta vez un juego de lucha 3D muy en la línea de un título recientemente aparecido en nuestras fronteras, el *Rival Schools (Justice Gakuen)*. Lo primero que vemos del juego nos gusta, una intro larguita con una animación impecable realizada por AIC. No será la única que veamos a lo largo del juego, lo cual, para nosotros ya es un aliciente. Otros son los nueve personajes extraídos de sendos animes y que cuentan con un buen diseño y mucho carisma, aunque terminan sabiendo a poco cuando vemos juegos como *Tekken* donde hay decenas. El estilo de juego es sencillo pero eficiente, sin pretender ser un juego de lucha demasiado serio, únicamente divertido. El número de movimientos es limitado por personaje, pero cada uno tiene varios ataques especiales de lo más espectacular. Se trata de un juego que está entre el aprobado y el bien, en función de lo que esperéis de él. Titus va a lanzarlo en los EE.UU. bajo el nombre de *Evil Zone*, así que sin duda lo veremos en nuestras tiendas dentro de poco.

ERETZVAJU (Versión PSX)

Compañía: YUKES /
FUTURE MEDIA

Género: Lucha 3D

Nº Jugadores: 2

PUNTUACIÓN

Gráficos: 7

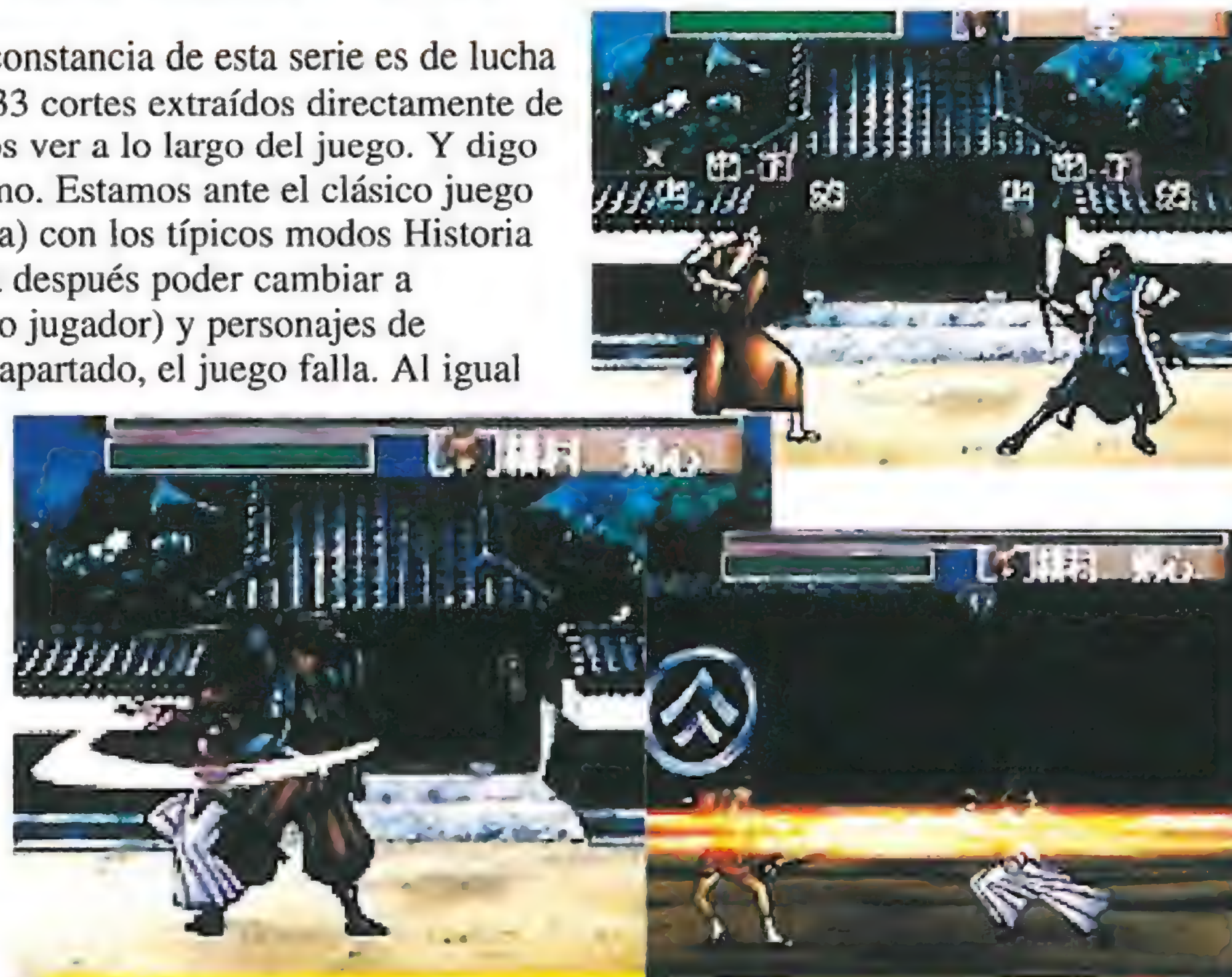
Sonido: 4

Jugabilidad: 7

Media: 6

RUROUNI KENSHIN: Himura también da caña en 3D

El primero de los dos juegos de los que tengo constancia de esta serie es de lucha en 3D. Sin duda, su principal aliciente son los 33 cortes extraídos directamente de las mejores secuencias del anime, que podremos ver a lo largo del juego. Y digo esto por que el resto es un poco más de lo mismo. Estamos ante el clásico juego de Lucha 3D muy jugable (valga la redundancia) con los típicos modos Historia (donde empezamos controlando a *Kenshin* para después poder cambiar a *Sanosuke*) y modo VS (contra la máquina u otro jugador) y personajes de distintas técnicas y estilos. Pero en este último apartado, el juego falla. Al igual que en *Eretzvajú*, sólo disponemos de seis personajes más tres jefes finales y un número de movimientos limitados. Lo bueno es que estos, pese a ser pocos, están muy logrados y aunque no tienen demasiadas técnicas, sí están todas las que vemos en el anime. El sistema de juego es similar al de *Zero Divide* (programado también por *Zoom*), es decir, acción no demasiado rápida y movimientos especiales fáciles de realizar. En definitiva, tiene sus pros y sus contras. Pero si eres un fan de la serie, seguramente te gustará. Si no... tal vez le echés en falta un buen número de cosas.



RUROUNI KENSHIN
(Versión PSX)

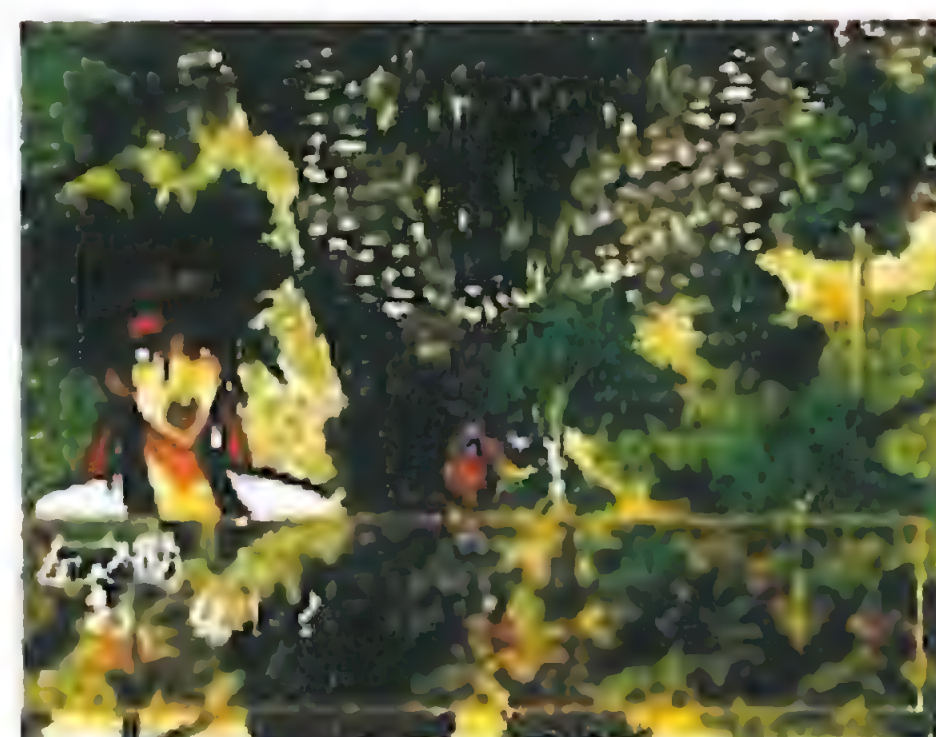
Compañía: SONY/
ZOOM
Género: Lucha 3D
Nº Jugadores: 2

PUNTUACIÓN

Gráficos: 7
Sonido: 6
Jugabilidad: 7
Media: 6.6

RUROUNI KENSHIN RPG: Chapter of the Warriors Conspiracy

El segundo es un RPG extremadamente divertido de jugar en el que tendremos que acabar con los planes de un grupo de diez guerreros que se hacen llamar *Sanada*. Estos tratan de volver a los días del Japón feudal y van sembrando el caos allá por donde pasan. Históricamente, el *clan Sanada* pese a ser bastante poderoso, fue eliminado... así que ¿quiénes son los diez guerreros? Para cumplir esta tarea encarnaremos a un ninja, a elegir entre dos personajes: *Hijiri* (masculino) o *Hikaru* (femenino). Ambos están amnésicos y nuestra elección afectará las situaciones a las que tendremos que enfrentarnos, pero no al argumento principal. De todas formas seguro os estáis preguntando... ¿dónde está *Kenshin*? Tranquilos, Himura, *Kamiya* y el resto de personajes de la serie podrán unirse a nuestro grupo cuando nos encontremos con ellos. Me llamó la atención el sistema de combate, ya que pese a ser muy sencillo no es muy frecuente en los juegos de rol. Luchamos en el entorno clásico 2D de juegos como *Street Fighter*, pero mediante un sistema similar al de piedra-papel-tijeras. Es decir, tendremos la posibilidad de realizar distintos ataques (fuertes, medios o bajos), así como espectaculares técnicas especiales. Iremos realizando nuestros ataques y dependiendo de los que haya seleccionado nuestro oponente provocaremos o recibiremos daño. Con estos combates conseguiremos experiencia, y de forma ocasional algún *item* (objeto especial). Pero claro, el objetivo final de estos son salvar la vida. Los gráficos son realmente buenos... tanto los fondos como los personajes y todo lo demás está realizado con gran detalle y de exquisito gusto. Desde luego, si os gusta el anime, es imperdonable que no remováis cielo y tierra para haceros con el juego. Ah, y eso sin contar con los más o menos frecuentes *cut-scenes* con una animación muy fluida y que nos ayuda a meternos dentro del juego aún más. Al finalizar este, podremos ver hasta tres finales distintos para el personaje principal, y dos para el resto.



RUROUNI KENSHIN RPG
(Versión PSX)

Compañía: SONY
Género: RPG
Nº Jugadores: 1

PUNTUACIÓN

Gráficos: 9
Sonido: 7
Jugabilidad: 8
Media: 8

Bien... me pregunto si Sony Computer Entertainment me regulará ese viaje a Japón que me prometió si comentaba juegos sólo para su consola... je, je. A ver si para el próximo número le dedico algo a la Saturn y sobre todo a la Nintendo 64 que a esta si que la tengo abandonada.

■ Miguel Michán "EM3"
gainax-owner@onelist.com



La Opinión de Lázaró

De La Piratería

Hola amig@s, este mes toca hablar de un tema cuando menos espinoso como lo es el de la legalidad y, sobre todo, la ilegalidad. Bien, empecemos por el principio. La verdad es que la idea me surgió a raíz de lo mucho que se habla (y se piden) los *fansub* (subtitulaciones al cristiano caseras de películas en versión original) y, sobre todo, de los abusos que he visto en algunas tiendas. Veréis, cierto es que nos movemos en un grupillo subcultural al que nadie presta mucha atención, pero eso no quita que reine la anarquía, es decir, que si os copiáis tal cinta de Tenchi Muyo! o cual cinta de Escaflowne, por mucho que lo haga todo el mundo, estáis cometiendo un acto de piratería. Incluso cuando lo que os copiáis son cintas japonesas de cosas que jamás de los jamases llegarán a nuestra tierra, también entonces estáis cometiendo un acto ilegal.

Entonces, centrémonos, y, sobre todo, vayamos por puntos. Tratemos, por así decirlo, de valorar los distintos tipos de piratería (ojo, aunque en algunos casos medio justifique algunas acciones, todas son ilegales y no debéis realizar ninguna, yo simplemente estoy disertando para poder llenar una página y cumplir este mes con mi sección).

Para empezar, está la piratería "casera". Es decir, a ti tu vecin@ te deja la cinta X con la película o serie que siempre habías querido ver y te la grabas. Vale, es ilegal, pero es un crimen pequeñito, y más si lo que te copias es algo extranjero que aquí no va a llegar nunca. Es lo que más o menos hace todo el mundo, y desde luego es una de las cosas que mantiene y fomenta la afición y el mundillo, pues ayuda a su distribución y por tanto a su fomento (espero que las empresas dedicadas no me salten al cuello por esto).

Entonces viene la piratería "comercial", la más amplia, en la que encontramos por ejemplo a los susodichos fansubs. Estos se curran un subtitulado de una cosa extranjera y luego lo distribuyen cobrando, al menos en teoría, simplemente los gastos de la cinta y el envío (ya digo que en teoría), algo muy bueno para el mundillo y para la variedad de títulos pero que desgraciadamente es ilegal pues trabajan con material para el que no han comprado ningún tipo de derechos. También aquí entra la piratería "comercial ruin", es decir, tod@s es@s avispad@s otakus que disfrutan de una comunidad autónoma con un canal rico en series de anime y que luego son l@s que ponen anuncios del tipo

"grabo la serie X por Y pesetas" en lugar de tratar de distribuirlo gratuitamente colaborando así con la causa. Por supuesto, la piratería "comercial rastrera", tiendas (o personas) que se aprovechan del trabajo de otr@s y cogen desde copias de películas editadas por Manga Films o Selecta Visión y las venden mil pelas más baratas (las he visto) hasta copias de fansubs, CD's o lo que surja. Este tipo de piratería merece un parrafito propio, ya que la considero la peor de las que hay y desde luego la más contraproducente de cara al mundillo. Para empezar, si piratean cintas comerciales están perjudicando a las empresas editoras, poniendo en peligro su continuidad, y ya que este caso no es como el de la piratería casera puesto que aquí hay un importante ánimo de lucro, no puedo sino condenarlo duramente; y por otra parte si lo que hacen es aprovecharse del trabajo de fansubeados de los en teoría amantes del mundillo otakus que se han currado toda la traducción y proceso de subtitulado veo un claro abuso, máxime teniendo en cuenta que como l@s de los fansub ya de por sí están cometiendo un acto ilegal (como es trabajar con material sin permiso) no pueden defenderse, protestar ni mucho menos reclamar. En definitiva, que abogaré por un boicot a todas las actividades de quien se dedique a estos menesteres.

Llegamos a la "piratería absurda", es decir, cometer un acto ilegal por el mero hecho de hacerlo ya que sería muy sencillo actuar de manera legal. Esto es, por ejemplo, para hacer un especial de una serie coger material de una empresa rival (por ejemplo fotos) sin permiso. Normalmente suele haber colaboración, así

que con una simple llamada telefónica se hubiese obtenido permiso oficial para publicar esas fotos, pero no, se hace sin consentimiento, entrando por tanto en el campo ilegal de manera yo creo que innecesaria y estúpida.

Y, por supuesto, la "piratería inteligente". ¿Qué es esto? Pues que nos hemos enterado de que sobre todo por sudamérica los Cd's de las revistas Dokan y Minami2000 están "rulando" y copiándose a marchas forzadas. Por supuesto, esto es muy inteligente ya que son auténticas maravillas, pero no puedo sino condenar enérgicamente este hecho (al fin y al cabo, otras empresas me dan igual, pero la mía no) y advertir a tod@s l@s que copiéis dichos CD's que vais a ir al peor de los infiernos por ello. Es decir, que nada de piratearnos, compraros las revistas, suci@s frikis (o, al menos, que no os cobren por una copia ilegal de lo que ya de por sí es un regalo como son nuestros Cd's).

En definitiva, que en el mundillo del manganime hay muuuucha piratería, y que aunque toda es denunciabile, hay que tener un poco de visión y benevolencia y saber distinguir (y llegado el caso perdonar) al/a la otaku de pocos años que no tiene 3.000 pelas para una cinta original y se piratea su película favorita del/de la tender@ ambicios@ que trata de obtener su máximo beneficio personal sin tener en cuenta en ningún momento ni al mundillo ni a l@s aficionad@s.

Jo qué raro me ha salido el artículo, a ver si el mes que viene vuelvo por mis fueros y me sale uno de los míos.

■ Lázaró Muñoz



La Opinión de

Intolerancia Otaku

Desgraciadamente, estos últimos meses nos han vuelto a tocar la "fibra sensible" las asociaciones de padres. Creo que se podían comparar a una almorrana psíquica que siempre está ahí haciéndonos la puñeta. Pero no sólo ellas deberían preocuparnos, tenemos otro gran problema en este mundo del manga y un problema, a mi juicio, muchísimo más grave, puesto que nace y radica entre los propios otakus.

Hartos estamos de que se metan con nuestras aficiones y, sin embargo, no nos damos cuenta de que nosotros hacemos tres cuartos de lo mismo. Nos criticamos los unos a los otros y, simplemente, por una sencilla cuestión de gustos. Si tu favorito es Katsura en lugar de ser Shirow, si prefieres las pelis de Miyazaki a las de Otomo... Cualquier tipo de preferencia vale de excusa para atacar al prójimo.

¿Cuántas veces se ha discutido por estar a favor o en contra de determinado autor?... Me parece ridículo que tengamos que pelearnos por tener gustos diferentes o llegarnos a creer mejores y más inteligentes sólo por el hecho de consumir mangas de carácter más profundo y enrevesado que aquel que disfruta con Dr.Slump o Crayon Shin chan. Pero lo que de verdad resulta deplorable es llegar al punto de discriminarnos y crear una especie de "jerarquía" otaku, en la cual tu "nivel" viene definido por la clase de mangas que te compras.

¿A qué lugar del escalafón quedan relevados los fans de Dragon Ball? ¿Quizá, a ese rectangular y de felpa que tenemos a la puerta de nuestras casas? Porque es la triste realidad el que comprar algo de Dragon Ball vaya en contra de las "tradiciones" del "clan" otaku y esté mal visto. Y ya prepárate si lo que compras u ojeas es un manga yaoi (¡Ag! ¡Qué asco! Tíos con tíos).

La intolerancia otaku a veces llega a extremos absurdos. Me viene a la cabeza el ejemplo de una amiga a la que un chico siempre le solía pasar las películas japonesas de NTSC a Pal pues ella no podía verlas en el otro sistema, y cuando dio el caso en que le entregó una película yaoi, el chico se negó a pasársela alegando que él le pasaba cualquier cosa, pero si iba de maricones ni hablar... O_o Quién sabe, a lo mejor temía que su vídeo se volviera gay y le violase el día menos

pensado.

Por desgracia, sandeces llegaremos a oír muchas y de todo tipo en nuestra vida (sobre todo si proceden de las APAs). La diferencia está en que algunas afectan a la mayoría en general y otras sólo te perjudican a ti personalmente pero no por ello nos duelen menos o tienen menos importancia.

Lo realmente denunciado, lo que es, de verdad, patético es que haya individuos que no tengan ningún escrúpulo en echar por tierra la poca reputación del manga si pueden con ello tirar unos cuantos puñalitos a los demás. Todavía siento escalofríos cuando recuerdo a un tal Jesús Manuel Montané (coordinador de Supermanga) al que un día le dio por aparecer en el programa de "Esta noche cruzamos el Mississippi". Sí, lo adivinasteis... En el apartado de Doña Reme y hablando del manga!

Bueno, eso si se puede llamar "hablar" a decir cosas como que la mayoría de los mangas eróticos trataban de niños, y repito, NIÑOS que eran violados salvajemente por terribles tiparracos. Mangas que los críos de 8 a un máximo de 14 años podían adquirir con toda tranquilidad en los kioscos y que, por supuesto, les provocaban tremendos traumas. A nuestro querido "amigo" Jesús no se le ocurrió una idea mejor que ir a un programa de gran audiencia como lo era el de Pepe Navarro para decir que los niños estaban indefensos ante los mangas eróticos y que estos les llevaban a orinarse por las noches en la cama y a tener una conducta de agresividad respecto a sus maestros y sus compañeros (y es que con amigos como estos quién quiere enemigos).

¿Y cual es la explicación? ¿Con qué fin, os estaréis preguntando, alguien que se suponía

estaba de nuestro lado, que encima coordinaba una revista de manga (por lo cual debía de conocer el tema y no meter la pata) nos hizo esta put...PIIIII?

Yo tengo mi teoría. El motivo de verdad lo desconozco y, a lo mejor, en el fondo, estoy juzgando mal a esa persona (no lo creo). Pero la impresión que me llevé al ver todo el reportaje fue que el muy listillo se montó todo eso para poner a parir a gusto a la, por aquel entonces tan problemática, revista Kabuki y ya de paso hacer un poco de publicidad a la suya.

Por si hay algún interesado en verlo y juzgarlo con sus propios ojos todavía conservo grabado el dichoso reportaje y, así, no olvidar jamás el palo que me llevé al ver que, para una vez que alguien del mundillo salía hablando del manga en la tele, no lo hiciera para defenderlo en absoluto sino más bien todo lo contrario.

En fin, y ya para rematar, mi última denuncia... La que he dejado para el final ya que es la que más me atañe como dibujante que soy.

¿Por qué esa tirria hacia el manga español? Sí, vale que muchos proclaman eso de: "Lo que sea por los autores españoles". Pero luego los hechos demuestran otra cosa. ¿Por qué muchos otakus ni siquiera le dan una oportunidad? Ya entiendo, si no tiene el sello de "Made in Japan" no sirve. Pues quizá en España haya gente con muy buenas ideas que jamás saldrán a la luz por culpa de este estúpido prejuicio.

¿Acaso no os recuerda a la eterna queja de: "Jamás veremos nuestras queridas series emitiéndose en televisión por culpa de la gente que piensa que el manga es sólo sexo y violencia"?

■ Diana Fernández Dévora





uteyhoney

Buenas, bienvenid@s un mes más a esta nuestra sección de contact... esto... del Tegami, donde todas vuestras cartas con peticiones de que pongamos vuestra direcc... esto... con vuestras preguntas serán sin duda respondidas de la manera más eficiente que pensarse pueda. Vamos allá.



Verónica Prieto

Tranquila, si ya cuando veo que un sobre va adornado con dibujitos de DB me voy preparando, mucho más si, como tú, dibujas también bombas y cositas tan agradables. Tienes pajaritos muy bien informados, me gustaría saber quiénes son, pero esa es otra historia, vamos con tus preguntas (pues pese a que te caiga mal por supuesto voy a contestarte, si además tu carta ha sido la mejor del mes, clarita, agradable de leer, un lujo, vamos). El manga de Kenshin va a publicarlo Glénat. Evangelion y DBGT a nivel nacional... espero que nunca, lo que le faltaba a la ya de por sí maltrecha imagen del manga, pero vamos, mucho más probable DBGT ya que están saliendo los vídeos y la están emitiendo en el canal autonómico catalán, así que quizá A3 acabe poniéndolos.

Vanessa Gar??
(tu sobre me llegó roto)

Sobre esa serie del canal SiC portugués que me comentas... tiene toda la pinta de ser Conan, el Niño del Futuro, una serie que dicen que es bastante buena (yo es que sólo he visto los dos primeros capítulos, pero vamos, no tenía mala pinta). De Ranma te faltan la primera película (Gran golpe en Nekonron (o algo así), China) y los OVA's, que creo que son 3 cintas. Y, por supuesto, lo que aún no ha llegado a España, la tercera película y unos pocos OVA's más. Sobre los fallos del CD, si me dices que no es potencia de tu máquina sólo se me ocurre que puedan ser los vínculos del Ventanas 95 que tengan algún tipo de cruce o incompatibilidad.

Juan Antonio Milena

Criying Freeman constituye una buena prueba de cómo en España las buenas series se quedan inconclusas mientras la basura se reedita una y otra vez. Igualmente me extrañaría que Lycantrope Leo volviera a aparecer en escena. Pasamos al archiconocido segundo tomo de La Dama de Faris, que sigue siendo una incógnita total, vosotr@s no hacéis más que pedirlo pero no se sabe nada de nada, de hecho, por no saberse no se sabe siquiera si existe a ciencia cierta. Más Ruin Explorers y más Slayers... si se vendieron (o en el caso de la última venden) bien imagino que seguirán trayendo cosas. Y no, yo no te saco ninguna influencia clara de ningún mangaka en tus dibujos, pero yo tampoco soy precisamente un experto.

José Luis Asensio

Nos felicita por el buen trato que en ARES damos a nuestr@s suscriptor@s. No necesitas darnos las gracias, muy al contrario deberíamos ser nosotr@s quienes te las diéramos a ti. Sobre los nombres de esas chicas disfrazadas en el salón, lo cierto es que sí he tenido pequeños escarceos con algunas, incluso entre tu lista se encuentra una ex mía, pero como puedes comprender no voy a reproducir sus teléfonos aquí, lo sorry.

Ana M^a Pérez

De Escaflowne y Slayers en Dokan ya se ha hablado mucho y bien y con dibujitos y con cosas en el CD, intenta pillar los números en los que se hacía, de Sailor Moon.

CUESTIONES GENERALES

Joer como pega el Ruroni Kenshin, y eso que la echan en un canal de pago, esta claro que aparecer en las portadas de casi todas las revistas hace que la gente crea que es buena. Pues eso, que hay rumores de que Glénat la va a publicar, que han sido confirmados por la propia Glénat: Rurouni Kenshin sí se va a publicar.

Hablando de l's: ¿Os habéis enterado ya de que han publicado l's? Pues sí, han sacado l's, ¿cómo, que no lo sabíais? Pues sí, l's en castellano, de verdad de la buena (juas juas juas, dulce venganza!!!). Que sí, que cierran Ranma ½, que de verdad, que os lo juro, que aunque se está intentando evitarlo no creo que sea posible. Y, peor aún, también van a cerrar 3X3 Ojos.

Cuatripito: no me responsabilizo de lo que pueda reproducir al transcribir algunas direcciones, esforzáos aunque sólo sea en esa parte, sobre todo si escribís únicamente para que pongamos la susodicha dirección!!

Víctor M. Tardío

Chico, chico, bastantes problemas tengo ya con las cosas que digo para que encima me atribuyáis cosas que no han salido de mi boca. Yo NUNCA he hablado de consolas, ni en el nº 12 ni en ningún otro ya que yo abomino las consolas y no tengo ni pajolera de ese tema. Pero vamos, lo que sí sé es que las consolas es cierto que suelen estar condenadas desde que nacen, ya que siempre van a salir modelos más modernos por los que las compañías van a apostar mucho más, relegando al oscuro olvido a la que sólo unos años antes eran las reinas indiscutibles.



Luciano Guzmán Ríos (Argentina)

Los lios de Xinnai NEO-KÁDIZ

Basado en hechos reales

OYE, XIN,
HA LLEGADO
UNA CARTA
PARA TI.



¡ESTOY JUGANDO AL FINAL FANTASY VIII

City Hunter
シティーハンター



Sonia Martín Cobles

Daniel Lozano

Gracias por decirme que estuve bien en la Semana de Guadalajara. A ver, de Evangelion no te puedo aclarar nada porque no tiene aclaración posible. De Marmalade Boy (no, no es "mermelada de chico" sino "chico mermelada", como te oigan las fans de la serie...) pues no sé si se casan o no porque no la he visto entera, pero supongo que si no se casan lo dejan claro. Por último, ¿quién es Faye Valentine? Pero vamos, no sería raro que fuera el tipo de mujer que comentas, eso no es tan extraño en series de anime. Para futuras consultas de este tipo, por favor especificad de quién estáis hablando porque suponer que yo conozco a todos los personajes de todas las series es sobreestimarme un poquito. Ah, y gracias por los cromos, el de Bola de Dan es genial, y los de Basura Ball me vendrán muy bien este verano cuando me vaya de camping y tenga que encender alguna hoguera (bueno, el de Vegeta lo guardaré por los viejos tiempos).



David Soto Brown

¡¡ QUÉ BIEN!!
¡ POR FIN CARTA!
¿ DE QUIÉN
ES?

VEAMOS,
DE UN
TAL
KEYSHIN
HIMURA



¡¡ ESA
CARTA ES
MIA!!

¡¡ ES
MIA!!



¡¡ MI
CARTA
!!



T T

T T

T T

T

TEGAMI

Susana Higuero

Bueno, paso rápidamente a tus preguntas. Dragon Half anime en español, lo dudo. Más noticias de Weib Kreuz, lo dudo. El anime de Utena, lo dudo. Dejar de repetir Basura Ball para poner alguna serie buena, lo dudo. Como ves, todo son dudas. Verás, es muy difícil predecir el futuro, sólo podemos hacernos una idea por cómo van las cosas. Por ejemplo Dragon Ball supongo que seguirán repitiéndolo una y otra vez porque la peña sigue tragándose; de Utena he oído rumores, pero sólo eso, rumores; Weib Kreuz dudo que nunca más vuelvas a oírlo, se comentó para seguir un poco la moda de hablar de series novedad en Japón de esas que aquí no van a llegar en la vida (nota de Mary: ahora que predices el futuro vas a hacerle la competencia al Rappel, como mínimo), pero ahí acaba todo su interés real: anime de Dragon Half, como todo, ojalá, pero nadie apostaría un duro por ello. Lo único que sí te puedo contestar es a lo de la segunda parte de Conan, para verano (creo que Julio), eso sí, más barato.

OTAKU ADDRESS

Nolo García

Finca "El Canchar" S/N
28210 Valdemorillo (Madrid)
24 años, le gustan Saint Seiya, Dragon Ball, Alita, Orion... (prefiere chicas, es decir que es de los míos).

Inmaculada Aguirre López

C/ Azahar S/N
04240 Viñar (Almería)
12 años, le gustan SM, RK, Azuki y DB (no, no tienes faltas, aunque acentos te faltaban casi todos, claro que dada tu edad no es grave).

Pau Casas

C/ Rei Pedro el ceremonioso 71 K, Bajos 3ª
08800 Vilanova i la Geltrú (Barcelona)
15 años, le gustan Genzo (el último manga de Yujo "Sazan Eyes/ 3 x 3 ojos "Takada), Evangelion Ranma, Slayers, RK... Promete contestar (pero no gastes tanta tinta, chico, si no soy ciego).

Víctor Manuel Tardío Díaz

C/ Luz Arriero 9, 4ªA
41010 Sevilla
15 años, rubio, ojos azules, prefiere gente de Sevilla (con esa descripción sobran sus gustos, y sí que conozco a Oyasumi Nasai).

Elisabeth Alcalá Durán

C/ Monsen Angel Rodamilans 61, 1º 1ª
08222 Terrassa (Barcelona)
18 años, le gustan Evangelion, RK, Tenchi Muyo, Cazadores de magos, Drakuun... (lo de las grapas, si las separas antes de quitar el póster sin duda notarás mucho menos los efectos).

Iñaki Azpiroz López

C/ Lirio 66, esc. 8 B)
(no entiendo si 13 ó B)
07009 Mallorca (Balears)
Le gusta Shirow, Evangelion, Dr. Slump, Tenchi Muyo... Prefiere mayores de 14 años (y menuda ida de olla al principio de la carta, colega).

Carlos Burdío Román

C/ Minas 23, 2º, puerta 14
50013 Zaragoza
13 años, le gustan Lodoss War, Ranma, Evangelion, DragonBall Z, Slayers... Gente entre 12 y 14 (gracias por las felicitaciones).

Sandra Hortelano Cano

C/ Gustavo Mas 59, 2º 2
07760 Ciutadella (Menorca)
13 años, le gustan Mboy, Slayers, Ranma, Evangelion, SM, RK... (aunque eso de que si tienen material mejor... uy uy que te veo materialista).

Iñigo Larraiaoz

C/ Sta. Eulalia 31
31013 Berriosuso (Navarra)
17 años, le gustan Slayers, Ranma, Saint Seiya, Bastard!, Dragon Half... (escribidle, necesita otaku-amig@s).

Susana Higuero Molina

Avda. Madrid 42
08227 Terrassa (Barcelona)
Le gustan Katsura, R. Mita, Evangelion, Conan, Trigun, Slayers, Mboy... De 13 para arriba (bonita tira).

Gpe. Angelica Langarica

Cañon K #109 Colonia Altamira
C.P. 22120 Tijuana Bajo California México
Da igual sus gustos, realmente merece la pena escribirle, y encima tiene oportunidad de asistir a la convención de San Diego!! Y encima dibuja genial.

José Miguel González Escobar

C/ San Agustín 27
29200 Antequera (Málaga)
18 años, no promete contestar a todas (por lo menos el chico es sincero).

Rubén Pancorbo

C/ Tres Torres 14, 3º 1º
08900 Granollers (BCN)
14 años, le gustan Evangelion, Ranma y un poco de todo. Gente de más de 13 años, promete contestar (información de la Familia Crece tienes en anteriores números de esta misma revista).

Marta Prims

C/ Puiggracios 7 casa 3
08480 L'Ametlla del Vallés (Barcelona)
13 años, le gustan Evangelion, Dragon Ball, SM, Ranma... Pide descripción de quien le escriba y promete contestar (y añadido que es bajita, rubia y con los ojos azules; espero que tenga un buen buzón).

E-MAIL ADDRESS

Nolo García
Mangarcia@mapfre.com

Ximena Chávez (Chile)
Ingesa@entelchile.net

Susana Higuero
Trabis@olemail.es

Nota: Envíame un nuevo e-mail y escribe tu dirección, ya que esta me ha dado problemas al contestarte y no se por qué.

TABLÓN DE ANUNCIOS

NUEVO CLUB DE MANGA

Nuestro propósito es crear un club que abarque el Baix Llobregat y Barcelona (luego viene la expansión mundial, ya llegará, ya).

Lo primero sería el Fanzine, la WEB, la revista electrónica y todo lo guapo que se nos ocurra

- Nuestra dirección es:
manganimeclub@yahoo.com

- Teléfonos: **93.371.98.70** y **93.499.02.89**

Hemos puesto muchas ilusiones.

Bueno, frikis mí@s, eso es todo por este mes, me voy a estudiar (sí, ya estoy otra vez de exámenes). Por cierto, ¿sabéis que han publicado I's en España?

■ **Lázaro Muñoz**

Gallery Art TEGAMI



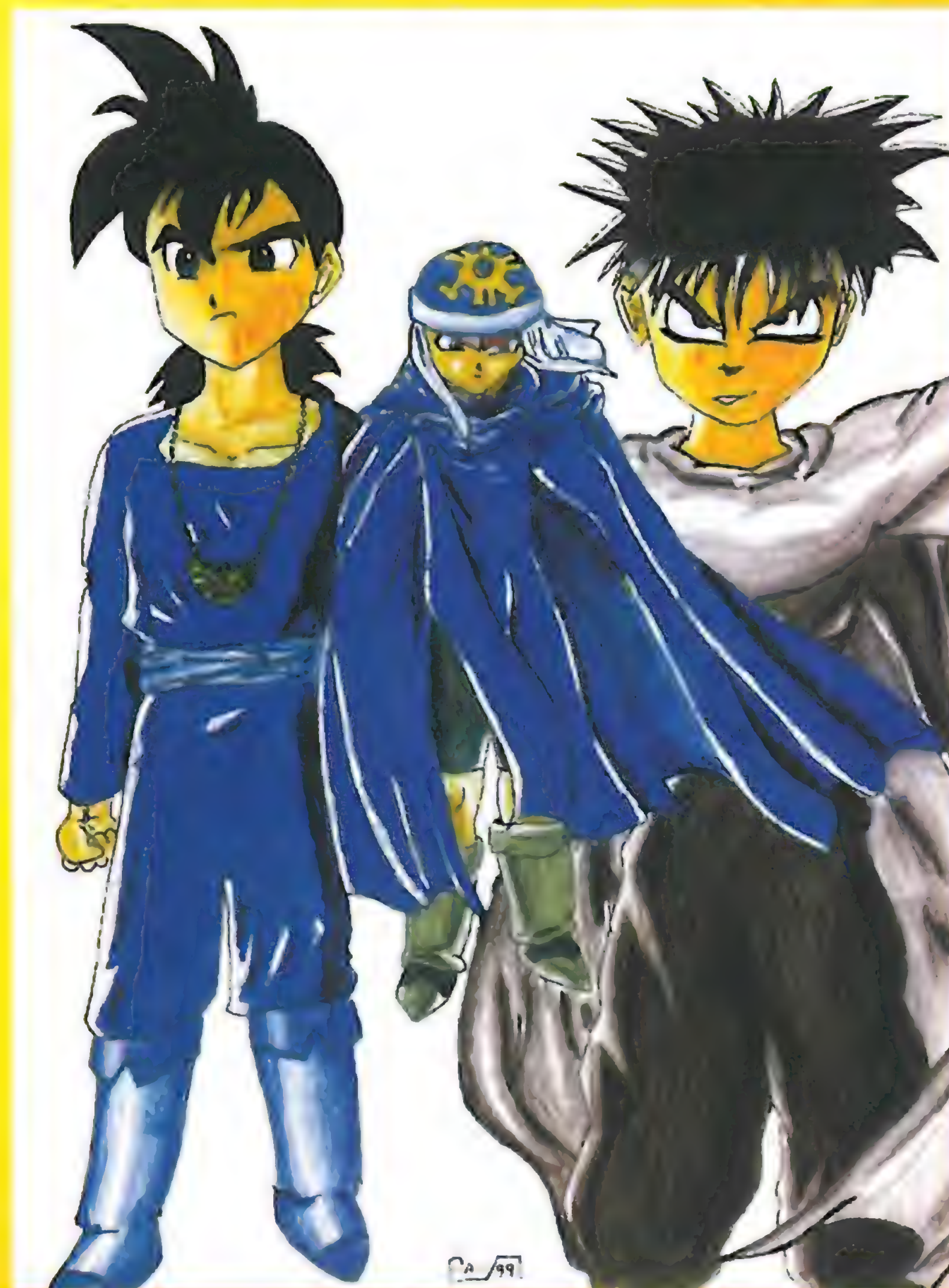
手紙
第一話

Studio Kawaii
Jerez de la
Frontera
(Cádiz)
Nos hacen llegar
la imagen
"Slayers en la
Feria".
¿Cómo habéis
hecho el fondo?
(ya que lo
preguntáis)
hombre, supongo
que es una capa
de Photoshop y
que el dibujo
está recortado
encima del
fondo de la
fotografía en
otra capa
situada delante.



Alicia
Lliçà D' Amunt (Barcelona)
Nos envía un dibujo de una hermosa
chica de pelo verde. Alicia tiene 24
años (es de mi quinta! y no soy LM, así
que adivinar ^ ^) y además de dibujar
le gusta el Rol, especialmente
Warhammer. Como tb se quiere
cartear anoto aquí su dirección que es:
c/ Isidro Nonell nº7
08106
Lliçà D' Amunt
(Barcelona)

Nota: en el examen de Japonés casi aciertas todo (una lástima); fallaste escribiendo tu nombre en katakana (era A ri shi a y no A ri ki a) y también fallaste en zasshi, ya que me hiciste una cosa rara con la frase y pusiste "konoza sshino namae ha desu".



Pau Casas Prunés
Vilanova i la Geltrú (Barcelona)
Es un fan de Dragon Quest. Contestando a tu
pregunta Pau, te diremos que hay múltiples versiones
de Dragon Quest (incluso Masaomi Kanzaki ha
dibujado una que tiene más de dos volúmenes
recopilatorios) y que la de Riku Sanjo y Koji
Inada ha sido quizá la más
famosa ya que ha
gozado de la
estupenda serie de
TV que tuvimos la
oportunidad de ver.
En Francia el manga
de dicha serie se ha
publicado al completo
en la editorial J'ai Lu.



José María
Clavero
Montero
de La Línea
(Cádiz)
Nos envía muchos
dibujos y como no
podemos
reproducirlos
todos le
publicamos el de
Lina Inverse (a
nuestro parecer el
mejor entre los 5
que ha enviado)
además del sobre.





Carlos Prieto González desde Algorta (Getxo) Vizcaya nos envía un póster "no oficial" de Star Wars realizado por sí mismo. Ha creado el Scarecrow Studio y tiene 23 años.



Aoyu de Alicante estudia Bellas Artes, tiene 18 años y nos ha cautivado con sus diseños, que nos gustaría ver en movimiento. Los ha realizado con acuarelas y pastel (no hay nada como combinar bien las técnicas y ella lo sabe). Animo Aoyu, envíanos algo más. Acerca de la fidelidad del color de las fotocopias, no se puede hacer nada, la verdad. Prueba a escanearlas a una buena resolución y quizá eso sea más fiel al original. Sólo puedo decirte una cosa, practica más en los acabados y mantente fiel a tu estilo.

Como nos pides que incluyamos tu dirección, aquí la tienen aquellos que quieran escribirte (nos confiesa que le gustan Takeuchi y Yoshizumi):

c/ Monóvar nº18
03610 (Alicante)



Vanessa del Valle desde Gavá (Barcelona) realiza un pin-up de Card Captor Sakura correctísimo, además acompañada de Kero-chan y el logo de Dokan. Vanessa también nos ha enviado varios dibujos en un diskette de los que le reproducimos dos. Su mail es: Ai-amano@mixmail.com y le gustaría que le aclarasen ciertos aspectos de la presencia del manga en internet como los anillos de manga y cómo instalar "pieles" (skins) para el Winamp.



Carlos Juan Nicolau Palma de Mallorca (Balears) Nos envía unas divertidas tiras que ha titulado "Taro Taro", además de una hermosa chica leyendo Dokan que hemos preferido incluir en el Tegami. Juan reclama la realización de unas Jornadas en Palma. ¿Alguien se anima?

Gallery Art TEGAMI

TARO TARO

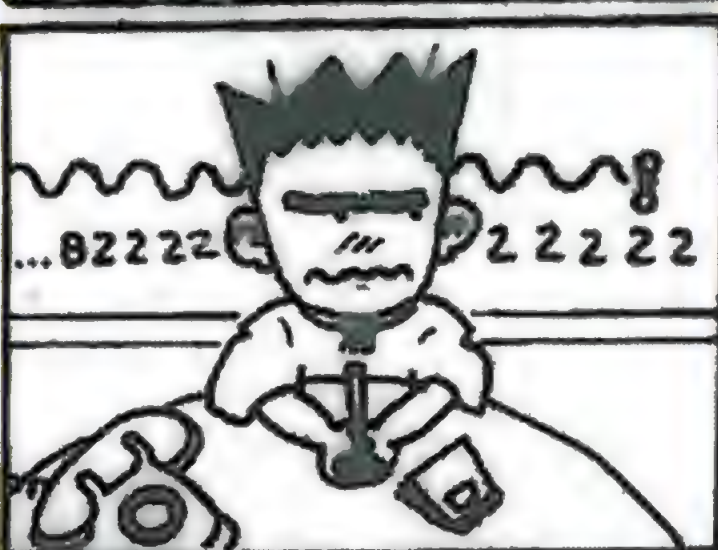
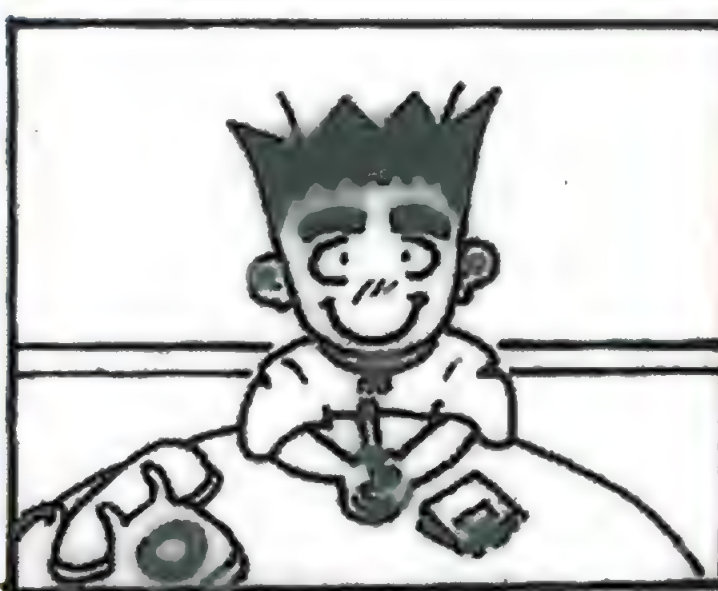
¿SABÉS POR QUÉ LOS JAPONESES COMEN CON PALILLOS?



PUES PORQUE ADENAS DE SERVIR PARA COGER COMIDA, TIENEN OTROS USOS...



TARO TARO



¿POR QUÉ CUANDO TE DAN UN RECADO POR TELÉFONO, NO TIENES PAPEL, O NO TIENES BOLI, Y CUANDO TIENES AMBAS COSAS, NO LLAMA NI DIOS?



Danos tu opinión sobre el manga y participa en el sorteo de 10 lotes de productos de **ARES Informática, Glènat y Seis Asociación (Revista Neko)**. Para participar en el sorteo, rellena la siguiente encuesta (o una fotocopia) y el cupón con tus datos personales y envíalo todo antes del **31 de junio** al **apartado de correos 10.156 de Zaragoza**. Si ya has rellenado esta encuesta en otra publicación, por favor, no la envíes otra vez para no falsear los resultados de este estudio (las encuestas duplicadas no participarán en el sorteo).

1. Señala tus aficiones (aparte del manga/anime):

(marca con una cruz todas las que tengas)

- ☐ Videojuegos ☐ Cine
☐ Informática ☐ Música
☐ Otras lecturas ☐ Otros:

2. ¿Sueles leer...

- cómic americano? ☐ Sí ☐ No ☐ A veces
cómic europeo? ☐ Sí ☐ No ☐ A veces

3. ¿Sueles jugar...

- a juegos de rol? ☐ Sí ☐ No ☐ A veces
con cartas coleccionables? ☐ Sí ☐ No ☐ A veces

4. ¿Compras productos relacionados con el manga?

- Películas en vídeo: ☐ Sí ☐ No ☐ A veces
CDs: ☐ Sí ☐ No ☐ A veces
Merchandising (llaveros, maquetas, pins, peluches...): ☐ Sí ☐ No ☐ A veces

5. ¿Dónde adquieres tus mangas?

- ☐ Librerías especializadas ☐ Kioscos
☐ Venta por correo ☐ Otros (especifica):

6. ¿Preferirías poder adquirirlos en otros sitios?

- ☐ Sí ☐ No (Pasa a la pregunta 10)

7. ¿Dónde?:

8. Valora del 1 al 10 el precio del manga.

(considerando el 1 muy caro y el 10 muy barato)

9. Valora los siguientes formatos del 1 al 10

(Cuanta menos puntuación le des menos te gusta)

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| Cómic-book con grapas | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Cómic-book con lomo | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Formato japonés | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Biblioteca manga | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Formato gran volumen | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Tipo libro | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |

10. ¿Compras, o comprarías...

- tomos originales en japonés? ☐ Sí ☐ No
ediciones en inglés? ☐ Sí ☐ No
ediciones en francés? ☐ Sí ☐ No
ediciones en italiano? ☐ Sí ☐ No
otros (especificar):

11. ¿Cuáles son tus tres series favoritas?

- 1.-
2.-
3.-

12. ¿Qué temas o géneros te gustan mas?

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| Triángulos amorosos | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Cyberpunk | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Deportivos | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Humor | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Acción / peleas | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Acción / policíacos | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Clásicos | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Fantástico mitológico | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Magical Girls | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Histórico | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Shojo | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Erótico | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| "Manga" español | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |

Otros géneros que te interesen especialmente:

13. ¿Te gustaría que en las ed. españolas se conservaran

- las onomatopeyas en japonés? ☐ Sí ☐ No ☐ Indif.
los nombres originales? ☐ Sí ☐ No ☐ Indif.
el sentido de lectura original? ☐ Sí ☐ No ☐ Indif.
las referencias culturales? ☐ Sí ☐ No ☐ Indif.

14. ¿Qué series te gustaría ver editadas en España?

15. ¿Cuántas series de manga compras al mes?:

16. Valora la importancia que concedes a las siguientes características de un manga a la hora de comprarlo:

- | | |
|-------------------------|----------------------|
| Calidad de impresión | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Calidad del papel | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Tipo de formato | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Calidad guión | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Calidad dibujo | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Título atractivo | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Precio | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Autor conocido | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Relación calidad/precio | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |

17. ¿Qué mejorarías de las editoriales españolas?

- ARES Informática:
Glènat:
Norma:
Planeta-DeAgostini:
Seis Asociación:

18. ¿Cómo valorarías la labor editorial?

- | | |
|--------------------|----------------------|
| ARES Informática | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Glènat | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Norma | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Planeta-DeAgostini | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |
| Seis Asociación | 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 |

19. ¿Cuánto dinero gastas al mes en:

(si no gastas nada en alguna categoría, déjalo en blanco)

| Gastos | < 2.000 | 2.000-5.000 | 5.000-1.0000 | > 1.0000 |
|------------------------|---------|-------------|--------------|----------|
| Manga | | | | |
| Productos Relacionados | | | | |
| Otros hobbies | | | | |

20. Lugar de residencia habitual:

- Sexo: ☐ Masculino ☐ Femenino ☐ Edad
Ocupación: ☐ Estudiante ☐ En paro
☐ Trabajando ☐ Otros

Apellidos:
Nombre: Edad:
Dirección:
Localidad: Provincia:
C.P.: Telf.: /
E-mail:

RESPUESTAS DEL EXAMEN DE JAPONÉS

1.- Escribe tu nombre en japonés.

Necesitáis un repaso intensivo de katakana! la mayoría de fallos han sido en esta pregunta.

2.- Escribe en hiragana: "Sono sora ha aoi desu".

そのそらはあおいです。

3.- Escribe en rōmaji

このごっしのなまえはドカンです。

(El nombre de esta revista es Dokan)

Kono zasshi no namae ha dokan desu.

(Esta ha sido otra pregunta en que se ha fallado bastante, ya que la mayoría no os acordabais de que el pequeño símbolo っ duplica la consonante y no se leerá "zatsushi" sino "zasshi").

4.- ¿Cuántos kanji hay aproximadamente en la lengua japonesa? ¿Cuántos se usan?

Nos remitimos a la lección tres del curso titulada "Los Kanji" (ver Dokan n°10):

"Técnicamente hay alrededor de 45.000 kanji [...] se utilizan unos 3.000 [...]"

5.- Escribe tres kanji que recuerdes y di cómo se pronuncian y cual es su significado.

Las respuestas más abundantes han sido 山 "yama" (montaña), 人 "hito" (persona) y los kanji de los números como puede ser 四 "shi/yon" (cuatro) o bien 九 "kyuu/ku" (nueve).

6.- ¿En qué se diferencian los kanji de "pelota" y "rey"?

En un pequeño trazo que lleva el kanji de pelota.
Rey= 王 Pelota= 玉

7.- ¿Cómo saludarías a un japonés a las 4 de la tarde? ¿y a las 8 de la mañana?

A las 4 de la tarde=konnichi wa (こんにちは)

A las 8 de la mañana=ohayô gozaimasu

(おはようございます)

La respuesta estaba en la lección 4 de Dokan n°11 titulada "Expresiones Básicas".

8.- Escribe en japonés el número 63.584.

Escríbelo en kanji y di su lectura en rōmaji.

六万三千五百八十四 (roku man san zen go hyaku hachi jū yon)

9.- Escribe en números occidentales

"八万五千六百四十七" (hachi man go sen roppyaku yon jū nana).

85.647

10.- Despidete a la japonesa.

Sirve cualquiera de las siguientes opciones:

さようなら (sayōnara)

それじゃまたあしたあいましょう

(sore ja mata ashita aimashō)

じゃまたあした (ja ne, mata)

またね (mata ne)


バイバイ (bai bai)

バイちゃん (bai cha)

気をつけて (ki wo tsukete)

ESTOS SON LOS CINCO GANADORES

 **Núria López Balboa**
Málaga

 **Antonio Ruiz Mateos**
La Hoya, Lorca (Murcia)

 **Samuel López Pozo**
Almería

 **Diego Monterde Belver**
Barcelona

 **Juan Bautista Cazas García**
Viveiro (Lugo)

FELICIDADES A TODOS!



Vol. 1



Vol. 2



Vol. 3



Vol. 4



Especial Evangelion



Vol. 5



Vol. 6



Vol. 7



Vol. 8



Vol. 9



Especial KOR



Vol. 10



Vol. 11



Vol. 12



Vol. 13

Datos Personales:

Nombre: _____

Apellidos: _____

Dirección: _____

Código Postal: _____ Teléfono: _____

Población: _____

Provincia: _____

País: _____

Fecha de nacimiento: _____ Edad: _____

Modalidad de pago:

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.

☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío el primer número)

☐ Con tarjeta de Crédito.

N.I.F. _____

VISA

MASTER CARD

Fecha Caducidad ____ / ____ / ____ Firma: _____

Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ Sí, deseo suscribirme a DOKAN a partir del número y recibir los 12 números en casa.

Recortar o fotocopiar este boletín y enviarlo a la siguiente dirección:

Ares Informática, S.L.

DOKAN, Revista de manga y anime.

C/. Mare de Déu de Motserrat 2,

08970 Sant Joan Despí (Barcelona)

o enviarlo por FAX al n.º (93) 477 22 84 o llamando al teléfono (93) 477 02 50

EL ENVIO SE REALIZARÁ POR AGENCIA MENSUALMENTE DURANTE EL AÑO. CON LOS GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el directorio NS.

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección:

<http://www.macromedia.com/shockwave/download/>
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.

En el directorio MPLAYER del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA y vídeo MPEG.

Para reproducir algunos archivos MOV no soportados por Media Player, se incluye el programa Quick Time for Windows en el directorio QT del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

INSTALACIÓN

El programa de instalación aparece automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual, debes usar la opción *Ejecutar* del *Menú de Inicio* y, a continuación, escribir D:\INSTALAR.EXE (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

En la pantalla del programa de instalación aparecen 5 botones. Estos botones son:

Instalar

Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada en el disco duro de tu ordenador. Es necesario tener instalado Microsoft Internet Explorer para que el programa funcione correctamente.

Icono

Crea un icono en el escritorio para acceder al programa de una forma rápida.

IE 4.01

Ejecuta el programa de instalación de Microsoft Internet Explorer. Es suficiente con la instalación estándar (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).

Complementos

Una vez realizada la instalación de IE 4.01, pulsa este botón para instalar Macromedia Shockwave (necesario para visualizar E-Manga) y, si lo deseas, instala el soporte para lenguaje Japonés.

Aparecerá una pantalla con todos los componentes disponibles, pidiendo confirmación para comprobar los

que están instalados (pulsar Sí).

Si quieres instalar Macromedia Shockwave, marca las casillas de 'Componentes Multimedia' (en el centro de la página) que indican 'Macromedia Shockwave Director' y 'Macromedia Shockwave Flash'.

Si quieres instalar el soporte de lenguaje japonés, marca la casilla de 'Compatibilidad con múltiple idiomas' que indican 'Compatibilidad con el idioma japonés'.

Una vez escogidos los componentes a instalar pulsa el botón 'Siguiente' y los programas se instalarán en tu ordenador.

Nota: el proceso puede ser un poco lento en función de la velocidad de tu CD-ROM y de tu ordenador.

Salir

Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar *Dokan* aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.

En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz).

Las secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:

E-Manga

Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).

Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E-Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.

Otaku Webs

En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).

Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y elige 'japonés (Selección automática)'.

Jukebox y Vídeo

Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté

predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Vídeo. Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.

Art Gallery

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.

Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos moverla por la misma arrastrando el ratón.

Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.

Made in Japan

Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM.

En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual.

Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:

SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de vídeo)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1.

La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.

Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: jgy@intercom.es (nuestro servicio técnico)

Este mes volvemos a tener la sección de aplicaciones más completa que en otras ocasiones e incluimos una nueva versión de Mah-Jong, dos temas de escritorio de Rurouni Kenshin, un pequeño juego de Macross...

MACROSS

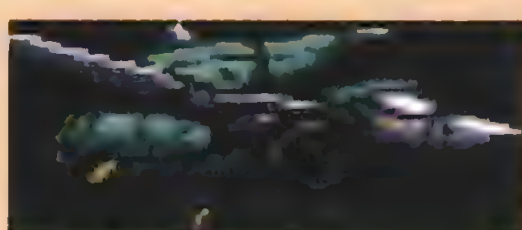
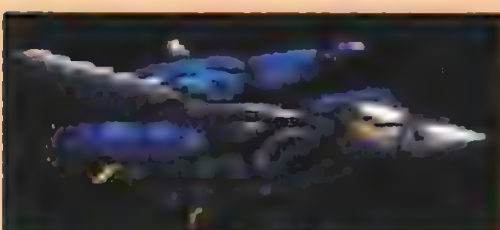


Se trata de un pequeño juego sobre la famosa saga. Refleja la primera parte de esta, pudiendo jugar con Rick o Max



(nombres doblaje EEUU). Es muy sencillo, si jugáis con el teclado con las teclas de dirección movéis la nave hacia arriba, abajo, a la derecha o a la izquierda y con la tecla "Control" disparáis.

Según vuestra puntuación, oiréis sonar dos de los temas de la BSO de Macross en midi, como el "Do you remember love".



WALLPAPER



Ahora podéis tener a Kenshin y Sanosuke en vuestros escritorios, así como sus iconos y cursores animados.



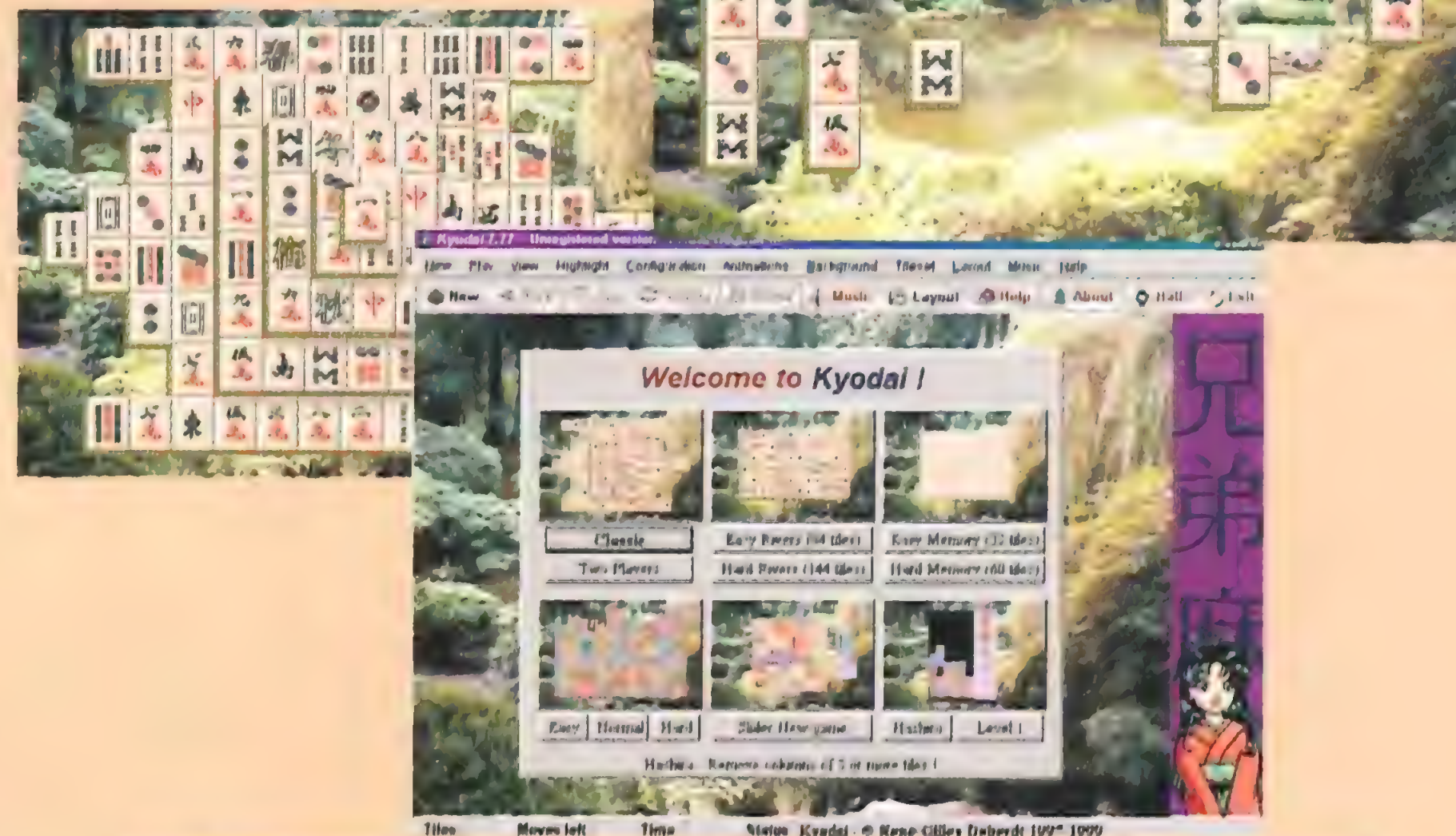
WKISS



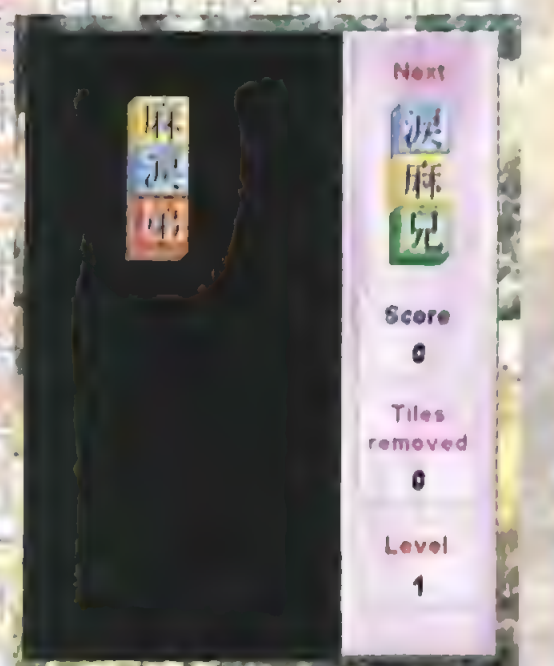
Misato, Sailor Plutón, Utena, Anthy y muchas más...



KYODAI MAHJONGG



El juego del Mahjongg ha superado hace tiempo las barreras orientales para convertirse en la afición de muchos gaijin, que han realizado sus propias versiones añadiéndoles alicientes como sonido, pequeñas animaciones, puzzles y otros atractivos similares para pasar un buen rato con el tradicional juego de fichas. Tenéis varias opciones para escoger: tradicional, "orillas" fáciles o difíciles, pruebas de memoria, por color e incluso una curiosa versión "tetris".



ドカン DOKAN



cd manga!

Ot@ku Webs

Ulysse 31 webpage
MazingerZ en español
Akemi Takada atelier

Art Gallery

Wedding Peach
Especial Ranma 1/2 nº1

Video

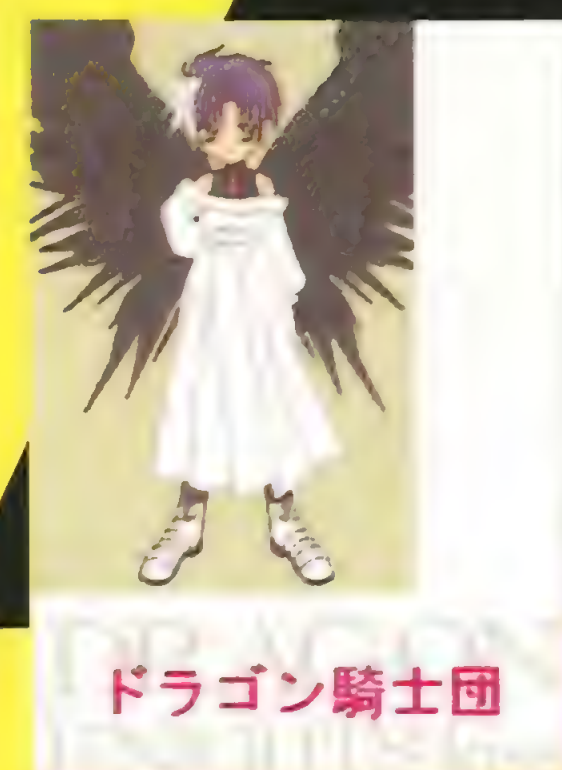
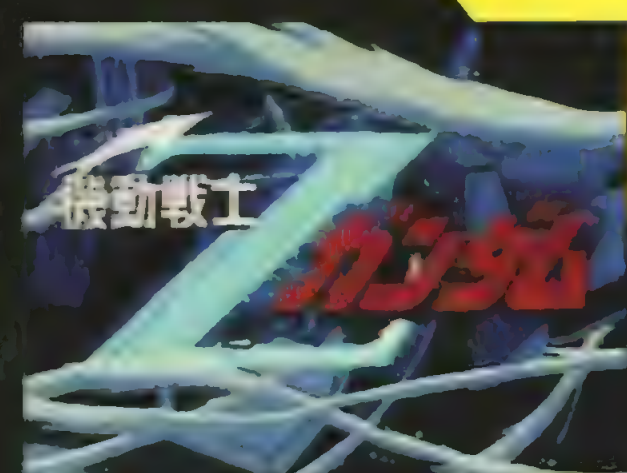
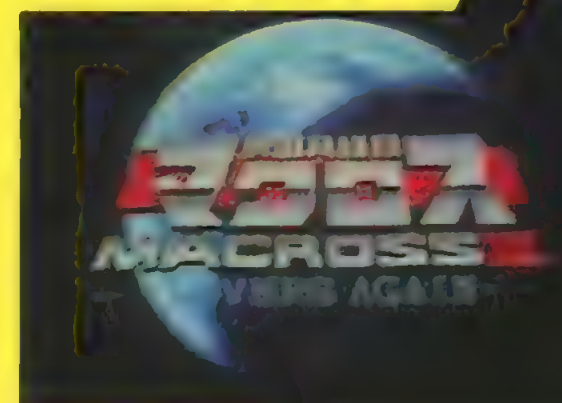
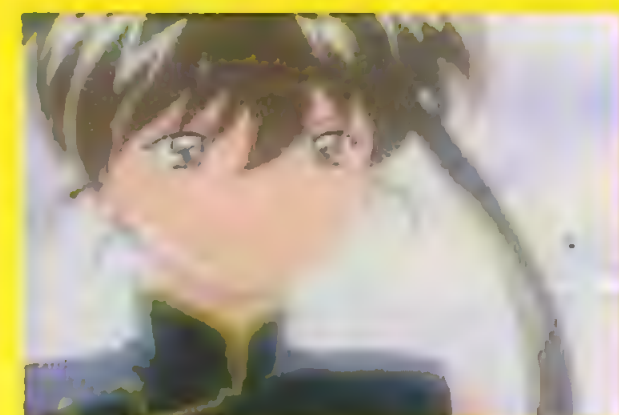
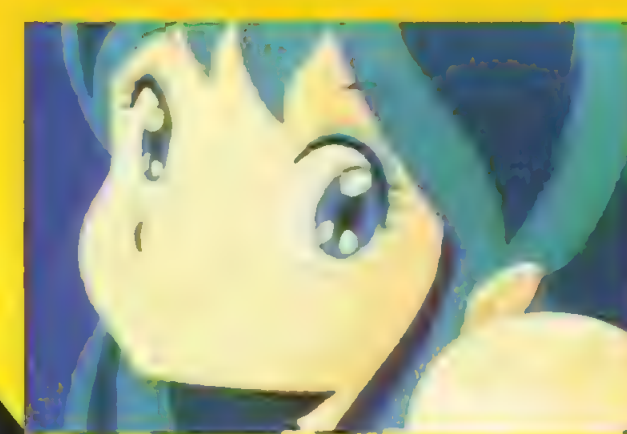
Especial Anime Inédito

Serial Experiments lain
Wedding Peach
Urusei Yatsura movie
Mamono Hunter Yohko
Macross 2 (lovers again)
ZGundam
Outlaw Star ending



Made In

Wkiss



ドラゴン騎士団



*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95

C 1999 ARES Informática, S.L. Av. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despí Tel. (93) 477 02 50 Fax (93) 477 22 84





OTAKU



EL PRIMER LARGOMETRAJE BASADO EN EL LEGENDARIO MANGA DE OSAMU TEZUKA.



BLACK JACK

SHOCHIKU PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE TEZUKA Y SHOCHIKU PRODS.

EN ASOCIACIÓN CON AKITA PUBLISHING Y COLUMBIA ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE OSAMU DEZAKI

BASADA EN LOS PERSONAJES CREADOS POR OSAMU TEZUKA SONIDO HIROSHI SAKONJO

DIRECTORES DE FOTOGRAFÍA HIROKATA TAKAHASHI Y HAJIME NOGUCHI DIRECTOR MUSICAL SEIJI SUZUKI

MÚSICA DE EIJI KAWAMURA DIRECTOR ARTÍSTICO JIRO KOHNO PERSONAJES DISEÑADOS POR AKIO SUGINO

GUIONISTAS OSAMU DEZAKI Y ETO MORI CO-PRODUCIDA POR YOSHIIRO SHIMIZU MINORU KOTOKU YASUO ISHIDA

PRODUCIDA POR SUMIO UDAGAWA MINORU KUBOTA CHIHARU AKIBA PRODUCTORES EJECUTIVOS KAZUYOSHI OKUYAMA TAKAYUKI MATSUTANI

DIRIGIDA POR OSAMU DEZAKI

© TEZUKA PRODUCTION CO., LTD. / SHOCHIKU CO., LTD. 1996

MANGA CÔMIC es una marca de MANGA FILMS

Balmes, 243 ático • 08006 BARCELONA • Tel. 93 238 40 30 • Fax 93 238 40 33 • <http://www.mangafilms.es>

manga
cômic

MANGA
FILMS

MANGA FILMS PRESENTA

EL PRIMER LARGOMETRAJE BASADO EN EL LEGENDARIO MANGA DE OSAMU TEZUKA.



BLACK JACK

SHOCHIKU PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE TEZUKA Y SHOCHIKU PRODS.

EN ASOCIACIÓN CON AKITA PUBLISHING Y COLUMBIA ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE OSAMU DEZAKI

BASADA EN LOS PERSONAJES CREADOS POR OSAMU TEZUKA SONIDO HIROSHI SAKONJO

DIRECTORES DE FOTOGRAFÍA HIROKATA TAKAHASHI Y HAJIME NOGUCHI DIRECTOR MUSICAL SEIJI SUZUKI

MÚSICA DE EIJI KAWAMURA DIRECTOR ARTÍSTICO JIRO KOHNO PERSONAJES DISEÑADOS POR AKIO SUGINO

GUIONISTAS OSAMU DEZAKI Y ETO MORI CO-PRODUCIDA POR YOSHIHIRO SHIMIZU MINORU KOTOKU YASUO ISHIDA

PRODUCIDA POR SUMIO UDAGAWA MINORU KUBOTA CHIHARU AKIBA PRODUCTORES EJECUTIVOS KAZUYOSHI OKUYAMA TAKAYUKI MATSUTANI

DIRIGIDA POR OSAMU DEZAKI

© TEZUKA PRODUCTION CO.,LTD. / SHOCHIKU CO.,LTD.1996

manga